超级玩家

PC地带

自由手创作群 编著



★横扫千军——王国风云
★地下城守护者2
★战地2100
帝国时代2（非正式版）
真命天子
机械战斗
★重装机甲兵2
★机甲指挥官3
地狱直升机
星球大战——同盟铁翼
驭龙猎人2
魔法门英雄无敌3
太阁立志传3
信长野望——烈风传
★星球大战前传——幻影的威胁
★战国美少女2春风之章
★[illegible]
极地之光
幻想水浒传
★雍正王朝之君临天下
爱蒂丝的魔法冒险
创龙传
★电车GO!2高速编
过山车大亨
铁路大亨2资料片
海底宝贝
★[illegible]

目　　录

即时战略类 …………………………………………………………（1）
　横扫千军——王国风云 ……………………………………（2）
　地下城守护者 Ⅱ ……………………………………………（17）
　战地 2100 ……………………………………………………（23）
　帝国时代 2（非正式版）……………………………………（39）
　真命天子 ……………………………………………………（47）
　机械战斗 ……………………………………………………（52）
射击类…………………………………………………………（65）
　重装机甲兵 2 ………………………………………………（66）
　机甲指挥官 3 ………………………………………………（72）
　地狱直升机 …………………………………………………（89）
　星球大战——同盟铁翼 ……………………………………（96）
　恐龙猎人 2 …………………………………………………（113）
策略类 ………………………………………………………（149）
　天地劫——神魔至尊传 ……………………………………（150）
　太阁立志传 3 ………………………………………………（156）
　信长野望——烈风传 ………………………………………（183）
动作冒险类 …………………………………………………（195）
　星球大战前传——幻影的威胁 ……………………………（196）
角色扮演类 …………………………………………………（211）
　战国美少女 2：春风之章……………………………………（212）

愤怒的魔法师 2 …………………………………………… (225)
极地之光 ……………………………………………………… (236)
幻想水浒传 …………………………………………………… (239)
雍正王朝之君临天下 ………………………………………… (268)
爱蒂丝的魔法冒险 …………………………………………… (281)
创龙传 ………………………………………………………… (287)
模拟类 ………………………………………………………… (314)
电车 GO！ 2 高速编 ………………………………………… (315)
过山车大亨 …………………………………………………… (325)
铁路大亨 2 资料片 …………………………………………… (335)
养成类 ………………………………………………………… (349)
青涩宝贝 ……………………………………………………… (350)
其它类 ………………………………………………………… (360)
完全泥巴手册(入门篇) ……………………………………… (361)
游戏秘技 ……………………………………………………… (378)



即时战略类

☆横扫千军——王国风云
☆地下城守护者Ⅱ
☆战地 2100
☆帝国时代 2(非正式版)
☆真命天子
☆机械战斗



横扫千军——王国风云

类型:即时战略

语言:英文

出品公司:CAVEDOG

评价:★★★★★

方杖语:现在的游戏怎么这么多的关??

游戏攻略

任务一　ALL HELL BROKEN LOOSE

我们的队伍要向北走,寻找ABIBA城,让EMEN到达城内的东墙,不惜一切代价保护EMEN。任务简单,不多说了。

任务二　VICTIMS,NOT VICTORS

找到并进入北方的要塞,保护EMEN的安全。一样简单,自己来。

任务三　ORDER OVERTURNED

和JORETH及他的随从离开要塞,向北方前进,寻找小片沙地和一个箭楼。当看到JORETH时,船只会靠近海岸,把JORETH和他的人送上运输船,并且把船开向东北方。这关也不难,大家不要管要塞

周围的敌人，只要把路上遇到的几个敌人消灭就行了，登船的时候让武士在岸边防守。

任务四 THE WEDGE

到西面的 VERUNAN 港口，消灭那里的船只、城市和战士。那里的敌人不堪一击，一群飞龙的力量实在是太强大了。

任务五 BLACK PEACE

召唤黑暗建筑师并让他们在神圣遗址上建造天然磁石来吸收能量。使用 CABAL 来积聚自己的军队，消灭附近所有反抗的城镇。在城镇居民、建筑和庄稼上自由发泄你的怒火。这一关大家可以建造一些简单的建筑和几种士兵，熟悉一下，不难。

任务六 JUNGLE SCREAMS

沿河道向下航行，在北方的沙滩上卸下船上的护卫队，使用你的女祭司在沙滩上修建四个箭楼。保护你的旗舰和女祭司的安全。首先要把船队开到岸边，然后用旗舰在沙滩上修建建筑，生产女祭司和军队，让女祭司去神圣遗址上修建磁石来收集能量，然后消灭岛上的敌人，如果想练练手还可以在南岸发展发展。

任务七 CLEANSING

使用你的兽人训练者创建一些军队，向南行军到 VERUNAN 的露营地，消灭那里所有的塔楼守卫。看看现在的兵力，再训练十来个战士就 OK 了，四个人拆一个箭楼简直是 EASY。不过记住一点，先消灭敌人的兵营是控制敌人的最有效的手段。全力突击后小心敌人的偷袭。

任务八 WITHOUT MERCY

使用 LOKKEN 召唤磁石、建筑和防御工事。挡住早期 ARAMON 的攻击，召唤一支相当强大的军队，突击南部的基地，消灭里面的战士和建筑，LOKKEN 必须生存。这一关开始有些难度了，好在神圣遗迹比较多，光上方就有五六个，不过最左边的遗迹旁有几个敌人在看守，干掉他们好了。然后慢慢发展，修建魔法箭楼是相当重要的，骷髅弓箭手也比较好使。随着实力的壮大，把你的士兵派出去占领周围的遗迹来发展，同时在周围修建魔法箭楼并分出五六个人来把守。

以此类推，慢慢蚕食敌人的力量来源。但是敌人在一定时候会从左面来一拨援军，所以那边是把守的重点。当所有的遗迹被你占领的时候，同时也宣布了敌人的失败。

任务九　UNSEEN HANDS

掩护 JORETH 直接进入北边的城镇，注意你的魔力补给，它的流失是看得见的。偷偷地在四处转转，找到炼金术士的首领并除掉他。离开城市并沿着路走向东北方。哈，典型的个人英雄主义，看我的。先使用一个隐身魔法，就是闭着眼睛的那个，看着大地图上的绿点，绕过城门处的两个卫兵进到城里，注意自己的魔力，在魔力快用完的时候，收起魔法休息一会儿，然后在城市里转了一阵子没有见到要找的人，只好用了一个最古老的办法——宁可错杀一千，决不放过一个的政策开始屠城。连士兵都杀的差不多了的时候才在城西侧偏北的地方见到了一个老头，想必他就是你要找的人吧。杀了他以后屏幕停顿了一会，然后你迅速地从城北边的门溜了出去……

任务十　NIGHTMARE LEGIONS

让 LOKKEN 在基地修建 WELL - FORTIFIED，带领你新成立的军队到南方消灭所有存在的 ARAMON，注意强大的反抗和保住 LOKKEN 的生命。派一个骑兵迅速探明上半部分地图的情况，同时 LOKKEN 开始修建基地，周围的神圣遗迹很多，有充足的能源可以使用，在下方有一个山口是敌人进攻的重点，所以在那里最好修建三个魔法箭楼。迅速生产三个农民，让他们去四周的遗迹上修建磁石。然后开始积攒自己的实力，当你已经用魔法箭楼围住了敌人的基地时，敌人的冲击一次次的弱了下来，慢慢地享受胜利的喜悦吧。

任务十一　UNHOLY QUEST

在高地的顶部开 PARTY 的童子军也许会受到攻击，尽可能地拯救他们，让农民在 LOKKEN 旁边修建防御工事，建立一只军队去占领高地，一旦那样，让你的黑暗牧师修建神庙，注意保护你的黑暗牧师和 LOKKEN。一开始就迅速把高地上的人马调回，然后派现有的几个人去半路上迎接一下，顺便消灭几个跟过来的敌人，同时，LOKKEN 在后方修建一个磁石，然后开始造兵营、建农民。等造出三

个农民后，再建一个兵营，同时开始向四周发展，抢占遗迹。现在那种好像蜘蛛，又有些像大蚂蚁的东西很厉害，多做几个，等攒够 20 来个就向高地上冲，占领后迅速让农民在上面修建魔法箭楼，然后剩下的人继续向前冲，一口气消灭敌人的兵营和残余力量，然后你就可以看着"阿拉丁"在高地上慢慢地修建神庙了。

任务十二 THE ETHER'S FURY

TAROSIAN 的军队要从东面穿过这里，用你新制成的大炮去消灭他们，注意侧面的包抄。不要急，这一关相当简单，把你的军队分成两部分，大炮就不要动了。战士和弓箭手各一组，分别把守上下两侧的路口，等着那些不知死的敌人冲上来吧！！！只要注意不要让战士跑得离大部队太远就行了。

任务十三 MADNESS AND DISEASE

到达西北方的 LOTHOL 城，路上会有战斗，尽量避免损失，让 JORETH 到达城中的码头，JORETH 必须生存。这个任务也不难，把要保护的人单分一组，然后大部队在前面开路，让他跟在后面走，不要离部队太远。到了城边，在大门左侧好像有个缺口可以进去……

任务十四 UNWELCOME GUESTS

让 KIRENNA 修建几个磁石，修建船厂并召唤部队占领旁边的岛屿。首先要接管小岛，当你的队伍足够强大的时候再接管大一些的岛屿，压碎敌人。KIRENNA 和 SOLAN RIXX'S SHIP 必须生存。让 KIRENNA 先在小岛上建两个磁石，然后在周围修建箭楼防守。招呼所有的人上船，运到另一个小岛上，迅速干掉兽人训练师，然后占领小岛并修建兵营和船厂。当造出 10 艘船的时候就可以向右侧的大岛进攻了，其中一条船上装几个战士和一个农民就行了。用船只消灭岸边的敌人，然后派战士去消灭兽人训练者。农民则去盖房修工事。

再次积攒实力，在最后一个岛屿的南岸登陆，舰队护卫，战士把守，农民开始修建箭楼，大约修建五个左右就可以修建兵营了，记住让箭楼把它围起来。以后的事就不用我教了吧？记住先干掉兽人训练者。

任务十五 ROLLING OCEANS

侵略者会从北方扑过来，迅速修建你的防御工事，保护你的磁石，你非常需要它们，坚守 30 分钟。先用工程船在岛上建一个兵营，然后迅速开到一边去修建船厂，在磁石的周围修箭楼，最少四个，加上弓箭手，这样才能守住。然后在地图左上角和右上角各有一个岛，敌人在左上角的岛上，右上角的岛上有两个磁石是你的，还有一个是敌人的，可以占领那里，多修防御设施，严防死守。或者直接开到左上角的岛边开始修建水上箭楼，用你最快的速度在左上角的岛下方修三个水上箭楼，然后在箭楼旁的平台上修建兵营，慢慢发展牵制敌人，只守不攻，否则会前功尽弃的。只要守住 30 分钟就行了，不要期望消灭敌人，保存自己才是最重要的。

任务十六 A NEW FLEET

给你的磁石周围修建一些防御建筑，带着 KIRENNA 和她的新船到西面，修建一个基地，然后带领你的队伍向北，消灭所有的敌人。这一关一共只有五个遗迹，所以一定要守住每一个占领的遗迹。在刚开始的岛上修建一个兵营，周围的船作掩护，然后做一个农民，让她在岛上负责修建箭楼，大约要修建五六个。然后战士登船，带上 KIRENNA 来到西面的陆地上。不要着急登陆，让舰船把周围打扫一下再上岸，迅速修建箭楼和兵营。然后建一个农民，让农民开始修建炮塔。KIRENNA 和剩下的几个士兵到旁边的高地上消灭敌人，注意保护 KIRENNA 的安全，她的攻击和防御都很不错。占领高地上的遗迹后，你的速度应该和电脑差不多了(电脑作弊)。养两只鸟，然后把舰船沿着河岸向北开，鸟在岸上带路，让舰船去消灭岸上的敌人，首要攻击目标就是兽人训练者，一共有两个。中间一个，上边一个，然后就可以清扫大陆了。海里面还会有几个海怪，用舰船去对付吧，实在不行还可以建个船厂，只是要多费些时间了。

任务十七 WALKING TOWERS

让你的猎人在峡谷里找到 STONE GIANTS，并让他们去消灭西北方 VERUNAN 的基地。你要找的人在地图下方中间，找到他们后给我的第一感觉就是很威武，虽然他们只有四个人，(四人帮?! 啊! 对

了，他们身材的某一部分和方杖差不多……）带着他们来到西北方的敌人基地里，好象这里有点问题，那就是先打箭楼和弓箭手，武士是不会攻击你的，消灭了所有的弓箭手后再慢慢地拆房子，消灭武士和农民……

任务十八 WAR

让 STONE GIANTS 来守卫你的基地，你需要建更多的磁石来增加建筑等级，尽快地集合出一只强大的队伍，注意空中的侦察是相当重要的，穿过大河到西岸去消灭所有入侵者。开始的时候先把兵力集中到浅滩那里，围成个半圆，让敌人过不来，然后召唤另外两种兽人统领，派兽人领主去另外两个遗迹修建磁石，并且召唤石头巨人来守护，有三个就够。让二级领主去召唤水兽，浅滩两侧各六条左右，迅速消灭敌人的舰船。然后敌人也许会在你这边修建基地，派领主去召唤飞龙，大约有 10 条左右就够了，用飞龙去攻击箭楼和弓箭手，陆军不要管，用防空力量消灭陆军当然没问题。确信自己这边已经没有敌人了之后，带领飞龙队从上到下开始对河西岸进行扫荡……

任务十九 ONE SWORD

VERUNAN 加强了西南方岛屿的控制，小心他们有其他的宿营地遍及整个地区，THIRSHA 必须额外召集一只军队，用雨燕去攻击敌人不让他们大规模集中，消灭岛上的堡垒和周围的海军，THIRSHA 必须生存。把现有的队伍分成两组，分别占领高地下的两块遗迹，同时召唤兽人训练师等，修建磁石。然后每块磁石周围最少四个石头巨人看守。快速发展海军，大概有八个海怪就行了，分成两组上下搜索敌人舰队。训练师开始召唤飞龙并向地图下方发展，当右侧地图已经没有敌人的时候从北边飞到西面的陆地继续发展。消灭了西部下方的敌人基地后，全力召唤飞龙分两组进攻中间的岛屿，那里的箭楼极多，所以后方还要不停地召唤飞龙作战，我用了一个小时才搞定。

任务二十 LANDFALL

在南方修建营地，用舰船来保护你的队伍，带领你的军队向南移动到丛林，在每个 ZHON 的村子里修建四个箭楼，SOLAN RIXX'S

SHIP 必须生存。这一关敌人很猛，所以大家要做好准备。先在岛上登陆并修建兵营，然后建一个磁石，修建船厂。在右侧不远处还有一个遗迹可以占领，但是需要有战船在旁边护卫，那个岛上留一个农民。可以让她修理周围的战船。不要着急向南方登陆，没有足够的实力会招来疯狂的报复。现在你已经占领了三个遗迹，敌人那边也差不多有三个，但是他们的兵力比你强，所以只有稳固发展才对。大概建了 10 条左右的战船后，带着旗舰向那片大陆开去，在离岸边不远的地方修建两个水上箭楼，战船也停在岸边，开始登陆作战。你这才发现敌人有大约六个遗迹!!! 天哪，你只有继续守。用箭楼一点一点往前趟，稳扎稳打，同时让战士和骑射手保护。记住消灭了所有的敌人之后在每个村子里修建四个箭楼，要不然是无法过关的。

任务二十一　SHIPS OF DOOM

KIRENNA 回来了，还带回来了新式的战船，用这些船去消灭敌人的防御工事，修建滩头阵地，并组建你的军队，在丛林里把 ZHON 打回去，丛林里有一条 KANDRAN ROAD，让 KIRENNA 去那里，KIRENNA 和 SOLAN RIXX'S SHIP 必须生存。(MY GOD，我本以为已经结束了，怎么还有?! 真不知道什么时候才是个头?)先让 KIRENNA 上岸修个军营，然后大家一起向下行驶，在岸边登陆后修建箭楼等防御工事。在左下角有一条敌人的必经之路，只要封锁了那里，陆军是过不来的。然后在内河修建船厂，制造战船来防守河岸。农民则在陆地上大兴土木，召唤军队。(后来我觉得不太理想，所以我又重新开始，在登陆作战的时候我把战船开到右侧的内河入海口那里，直接把战船停放到那条必经之路上，这下可省了我好大的麻烦。)从下往上发展，沿河修建几个箭楼，在每个磁石旁再修两个箭楼，这下可以高枕无忧了。然后在河里修船厂，制造战船，派农民在岸边修建箭楼来扩大视野增加攻击范围。这样就可以向敌人的基地推进了。多做些炮船和鱼叉船，搭配使用，然后等敌人全部消灭掉之后把 KIRENNA 带到地图的右下角。

任务二十二　TARGET PRACTICE

侦察结果指出，监狱位于一个岛上，在南方的大岛上登陆，让

KIRENNA 来召唤一只强大的部队,让 KIRENNA 去囚犯当中,把囚犯营救到船上,把他们带到西边的小岛上,KIRENNA 和 SOLAN RIXX'S SHIP 必须生存,至少营救 20 个囚犯。先把旁边岛上的磁石拆掉换成自己的,并且在上面建一个兵营,然后向东走,把 KIRENNA 放到一个高岛上,让她拆掉敌人的魔法箭楼,占领遗迹并修建一个兵营建造几个农民,让她们在高岛的周围修建炮楼,这样低处的敌人可就惨了。建了一排炮楼后该考虑登陆问题了,在下方的登陆点上会有无数敌人来围剿你,搞不好就完蛋了,所以要注意安全,看看不行了就让 KIRENNA 上船好了。还有个办法就是在岛屿的南侧还有一片高地,想办法占领那里,用船往上面运兵,大概有两船人就够了,强行攻占。等把敌人折磨的差不多了,这时就可以营救囚犯了。让 KIRENNA 到牢房边,那里没有门,只有一间房子,用"扫把"的那项技能,把房子扫没,这时应该让战士在外面把守并冲进去一部分拖住敌人,然后让 KIRENNA 带着犯人往岸边跑……

任务二十三　THE BUTCHER OF ZAKUM

救出来的犯人告诉了我们有关北方据点的情况,让他们去偷袭并杀掉 TAROSIANS。消灭邪恶的 BARON LEIMAR,最少有一个人活着回来。把所有的人装上船,然后开到地图的左上角,那里有一条窄窄的河道,从那里上岸后,大家集合一下,枪手一组,战士一组,留出一个战士以防万一,然后让那几只鸟去探路,看看差不多时带着两组人马直奔敌人的老巢——地图上面中间高地上围栏中。路上的敌人尽量消灭,但要注意节约兵力,到山顶上后,几个人拆箭楼,几个人拆门,同时进行,要不一堆人围在箭楼下能动手的也就三个人。冲到基地里后,直接去找那个首领,KILL HIM。

任务二十四　TERRIBLE DISCOVERY

找到投石器,用它消灭 HEART OF THESH 的城墙,JORETH 必须进入中心。小心 TROLLS,保证 JORETH 的安全。把军队按兵种分组,然后向右走,来到绿色的墙上时派一个人沿着墙向上走找到投石器,然后大家一起继续向右走。要去的地方在正中心,四周被墙包围着。用投石器轰开墙,让 JORETH 进去。

任务二十五 BETRAYAL

等待 TAROS TROOPS 登陆，与 ARAMON 的队伍联合起来忠于叛国者 BURIASH。向东前进，所有忠诚于 ELSIN 的军队都要被消灭。这一关极为简单，敌人不能发展，而你又有两个种族可以互相帮助，只要消灭所有的军人就 OK 了。不多说。

任务二十六 WE ARE THE FUTUER

带领 ARAMON 和 TAROS 的联合军队进入 NARMER 城，消灭城市东部的神庙。让黑暗牧师在那个地方修建一个邪恶的神庙，并准备好足够强大的军队去破坏城墙。先把出现地点上下的两个遗迹占领后，在斜坡下修建兵营，然后派人类的农民去建炮楼，魔法师去占领周围的几个遗迹，让黑暗牧师也上。用炮楼把城堡的两个门口封死后发展一会，然后就可以杀进去了，拆掉城里的神庙，然后在原地再修建一座自己的神庙。PASS。

任务二十七 A LAND NOT FIT FOR HUMAN

创建一个相当大的军队，消灭所有 TAROS 的岗哨和巡逻兵。这里有两个营地在相互争斗。LORDIND DERNHEST 必须生存。先让农民在基地门口修建一个炮楼，然后生产两三个农民去占领周围的遗迹。然后全力生产骑士，他们攻击力强，速度快，除了不能防空以外是最好的军队。在每个遗迹旁修建两个炮楼，建议每个遗迹旁都放五个骑士，每两个遗迹中放一个农民。没有多久，就可以在地图的中部建立了一个炮楼的防御阵地，分前后两层，中间夹杂着骑士和农民。等局面稳定了，派农民从下方往西推进，用炮楼和骑士来做掩护，占领了敌人的两个遗迹后，你就把敌人出人的山谷口封住了。在那里修建一个兵营，建骑兵，并修建两个大型投石器，它的射程是最远的。派骑士向山谷里探察，用投石器轰击。很快就把敌人下方的基地摧毁了，但是要注意上方敌人的袭击，在山谷北侧最少要修建两个以上的炮楼，并且有骑兵看护才可以。打到这里已经胜利了80%。派骑士往北方冲，看清敌人位置再用重武器轰，战线在一点点向北推进，当占领了中部的遗迹后在那里修建炮楼和投石器，并把军队集结在那里，随时准备发动最后的攻击……

任务二十八　BURY THE DEAD

让所有的随行人员到达北方，DERNHEST 领主要穿过村子才能到达北方，TAROSIAN，DERNHEST 必须生存。看上去你的人马还不少，按兵种分组后就可以出发了，先向北，消灭了敌人的磁石后沿着山脉向东走，消灭沿途见到的磁石，在地图中部，你的队伍遇到了强烈的阻击，由于过分和敌人纠缠，等消灭了敌人后你只剩下一个骑士和那个领主了。眼看着敌人还在往上冲，你的骑士和领主骑着马飞快地沿着山脉向北方跑去，千万不要再纠缠敌人了，冲到地图北面的尽头就可以了。

任务二十九　EMPTY STREETS

进入 SHEKELESH 城，领主和他的随从到达市中心。DERNHEST 必须生存。派一名骑兵迅速地趟开地图，千万不要和敌人纠缠，打不还手，骂不还口。把地图趟开后，有个很简单的方法，就是带着所有的人一起见墙拆墙，见人拆人，一路直行，走到一个有个螺形建筑的地方就过关了，也可以让领主一个人快速飞奔，直接跑到那里……

任务三十　DEATH SQUADS

ELSIN 的队伍没有与 SHEKELESH 驻扎在一起，沿着城墙巡逻，消灭周围巡逻的岗哨，小心不要惊动神甫。建议大家把速度稍微调慢，要不刚一开始你养的母鸡就会被红烧了。那只鸡可千万不能死呀!!! 先把想要吃烤鸡的两个弓箭手消灭掉，然后让母鸡在空中盘旋，消灭走过来的岗哨，然后再往左边走一点，消灭那边的哨兵，大约共有 8 人左右。记得千万千万不要惊动别人，否则……否则……

任务三十一　SLAUGHTER OF SHEKELESH

偷袭上方的城市并且消灭 ARAMON 的军队，会有援军到达来帮助你。放手干吧，援军会源源不绝地到来，消灭城中的所有敌人，你的任务就完成了，记住我教的简便方法——拆墙。

任务三十二　BAIT

把注意力集中到 VERUNANS 上，引诱他们到死亡图腾神庙。死亡图腾位于东部，要穿过北部的山脉。你指引着猎人一路向下，绕过山脉。路上的敌人不要管，只是低头赶路。到了图腾下你会发现，原

来图腾的感觉好像苏军的电球?!

任务三十三　ONE QUIET MAN

找到六个 VERUNAN 的前哨。不要雇佣军队，只是侦察地点，利用高地来增加你的视野。让猎人爬上最主要的那片高地，围着上面转一圈就能找到五个敌人基地，还有一个离你出现的地方不远。侦察完了就 OK。

任务三十四　VENGEANCE

创建一只相当大的军队去席卷 VERUNAN 的前哨，在进攻之前不要让 VERUNAN 发现你们。如果被发现了，VERUNAN 会用全部的军队来招呼你。占领周围所有的遗迹，沿着沙滩的边缘开始修建死神徽章，不要着急募集军队，当修建了整整一排后，应该已经把整个沙滩封锁了，如果不着急的话可以再修一排，中间夹杂一些石头巨人，这样就万无一失了。召唤飞龙，攒够 10 来条就从地图左侧飞上去再向右，消灭敌人的海军。顺手从右侧下来，消灭敌人的两个磁石后回到基地。召唤一只大鹰，带上四个召唤师，两个二级两个三级的，再带上几条飞龙掩护。从地图右侧贴着边上去，在敌人的基地边修建死神徽章和磁石，同时在上面召唤石头巨人。剩下的事情只是时间问题了。还有就是敌人的炮楼射程太远，而石头巨人的射程比它还要远一点点。但是要用一只蝙蝠去探明敌人位置再让巨人攻击。虽然你看不见他们在攻击哪里，但肯定会把敌人消灭的。

任务三十五　EMEN'S MESSAGE

领主 BURIASH 已经在东南的农田里建立了基地，进入敌人的基地并暗杀 BURIASH。EMEN 必须很快地退出到墙外安全的地方。EMEN 必须生还。现在你所能控制的只有 EMEN 一个人，用鼠标找一找。让他去村子里杀掉领主 BURIASH，一剑就行了，干完赶紧跑，回到城里过关。

任务三十六　COMMON FOLK

你可以用 AYLA 去收集一些平民，消灭小路上的敌人。最少有五个信徒跟随 AYLA 找到投石器。控制投石器去消灭领主 BURIASH 的军队和巡逻兵。用小地图确定敌人目标。先用 AYLA 去收集所有

的村民，然后带着他们来到地图右下方有三个城楼的地方，消灭下面的两个士兵后，那个箭楼也被控制了。用小地图确定敌人位置并消灭他们。注意必须剩下5个以上的村民才可以过关，否则……

任务三十七　THE HEART OF THESH

JORETH 和他的队伍必须同 TAROS 谈判，如果可能则尽量避免与 TAROSIANS 对抗。偷偷从南门潜入神庙，一旦进入，尽快到达神庙东北角的密室。重新得到 THE HEART OF THESH。哎，他介绍的也太麻烦了，跟我来！从后面找到密室的位置，把墙拆个洞，进去就行了。

任务三十八　A WEAVING OF FORCES

ANU 的助手必须找到三只鹿，作为 KANDRAN 的祭品，把三只鹿放入环形祭坛，ANU 之龙会被召唤出来，让它去消灭北方的敌人。助手找到鹿后（共有五只）把它们带到那个石头下面，当你不能控制鹿时就对了。让武士杀死三只鹿，一阵晃动过后，金龙出现了，它的三级魔法相当厉害，让它去消灭敌人吧。

任务三十九　SPLENDOROUS WINGS

和金龙一起消灭所有的 TAROS 的队伍。你的军队要保证金龙的安全。哈，带着金龙去打仗简直是一种享受，不多说了，大家自己来。

任务四十　BURNING INTO HISTORY

在东边的海岸上离开你的军队，援助 VERUNAN 抵御 ZHON 的进攻。这个任务对于金龙来说没有任何难度。哈哈哈哈!!!! 大肆屠杀敌人的感觉真是太…太…阿嚏！好了。

任务四十一　COLLAPSE

THIRSHA 受到伤害需要保护，他的军队太弱小了，不足以平息从后方来的战斗，尽快从东方重新开始发展。带上所有的队伍向东边撤退，只要跑到东面的废墟中就行了。

任务四十二　ESCAPE

VERUNAN 的军队还跟在你的后面，一些队伍会帮助你，但不要耽搁太久。THIRSHA 的首领安全穿过 ZHON 的密林，躲避

VERUNANS 的伏兵。在东北方向是山脉的关口，找到图腾，它们是通往关口的标记。从上面走，尽快爬到高地上，贴着上方的边线走。

任务四十三　PRECIOUS CARGO

LOKKEN 的珠宝货物被装在马车上，必须护送它离开 ELAM 的城市跑到南面。VERUNAN 和 ARAMON 的战士已经攻破了城墙准备阻止你的行动。保护好马车。不要从正门走，把左侧的墙拆开，从左侧一直向下跑，让战士缠住路上遇到的飞艇，掩护马车撤退。

任务四十四　THE NOOSE DRAWS TIGHTER

ELAM 战役开始了，ELSIN 和 KIRENNE 联合起来，突破两层防御体系，把 20 门火炮移动到院子里，必须保证 ELSIN 和 KIRENNE 的安全。看上去是最后一战了，自己的位置不是很好，不过有两个种族可以使用。先派女农民建一个高级兵营，然后召唤一个高级农民出来修建两个高级磁石，这样你的魔力供给可以到 + 124，然后再让男农民修建炮楼和投石器防守，同时召唤骑士和两个农民，带上他们沿底边向左前进，沿路修建炮楼和高级磁石。在一个几个遗迹换着的地方修建一个高级兵营，召唤高级农民，当把地图底下都占领了以后就可以让那个高级农民召唤金龙了，只能召唤一只，好贵的，要四万多魔力。不过物有所值，它的攻防都是一流的，在战斗中升级后更是厉害……记住要用炮台和投石器在前面开路，骑士和骑士射手在后面跟上。消灭了敌人后在左上角安排 20 辆炮车。

任务四十五　BEAST WITH DANGER

运输马车已经安全地离开了 ELAM，主意敌人沿岸战船上的炮兵，路上会有 ARAMON 和 VERUNAN 的军队，要继续向南方逃跑，如果失去了马车，任务就会失败。（妈妈呀！！！怎么还有？？？？？真不知道别人看了我的攻略还会不会玩这个游戏了，好…………长！！！如果有人肯打通请在通关后与我联系。没有奖品，只是互相发发牢骚。）这一关的要点是千万不要和敌人对攻，逃跑是最重要的。让你的人去拦住敌人，马车就得快跑。先不要着急走，原地摆好阵势，让一只飞龙去探路，敌人会扑上来，不要急，让防守部队去干。那只探路的飞龙则要消灭左下角的几个火枪手和周围高地上的几个大蠖

蟒。非常可恶的是在你的马车到山口时会冲出一群人，骑士真是讨厌，虽然我喜欢在战斗时用他们冲锋。一定要用火球雨和雪球雨这两种魔法，否则……我就不多说了。

任务四十六　THE HEART OF ELAM

如果正确使用水路进攻或许对你有很大帮助，消灭所有的TAROSIANS，ELSIN和KIRENNA必须生还。（我…我…我现在是欲哭无泪呀！怎么会?！游戏公司怎么搞的？那么长的游戏也要拿出来……）

先在原地等一会，消灭了扑过来的一群人后，带着队伍向左方走，在河边消灭了另一批人后开始在那里修建基地和高级磁石。在周围摆好阵势，等着敌人的冲击。建造船厂，并大量生产战船，虽然是城市里，但主要靠海战。迅速召唤金龙和海龙，让他们来牵制敌人，并尽量升级，注意保证他们的安全。我可不想十几万买来的东西很快就坏了。用战船来扩大地盘，敌人真正的基地在左下角，那里船过不去，只有重新修一个船厂了。

任务四十七　SEA SHADOW

走私船就在附近，在南部的一个小港口抛锚。当你到达的时候它会打开，把马车送上船并向北航行，用走私船掩护你穿过敌人水上的要塞，马车必须生还。不多说了，和上次逃跑差不多，不要急，一点点地前进，充分利用魔法的力量。

任务四十八　THE HEAVENS WILL QUAKE

LOKKEN现在已经走投无路了，建立你的基地并召唤所有的队伍，消灭LOKKEN。ELSIN和KIRENNA必须生还。任务一开始大家都不要动，让所有的战士上前一步，把中间的地方稍微扩大一点，然后让两个首领分别占领上面的两个遗迹，不要建磁石，让农民在战士中间修建高级兵营2座，然后让召唤师去修建高级磁石。等有了钱就开始修建炮塔和箭楼，不要扩张，迅速召唤金龙和海龙。等防守严密后，让两条龙慢慢升级，同时召唤骑士和向上下扩张，在磁石周围修建防御体系。这将是一场漫长的战斗，最少也要用3个半小时。你的正下方有一个敌人的基地，先从那里下手，在每一个出口修建炮

塔、投石器和箭楼，把阵地稳固地向右侧推进。决不给敌人反扑的机会。当推进到山脚下的时候，借助石墙修建炮台和箭楼，在山脚下修建投石器。利用小地图和飞龙探测并攻击敌人。召唤骑兵与骑射手冲进敌人基地砍杀喽罗。敌人的基地分为上下两部分，占领了上半部的基地后让农民在两个基地联接处的山口修建炮台、箭楼和投石器。由于有总人数限制，所以不用的建筑还是拆了吧。控制敌人的发展，敌人会召唤黑龙来攻击你，用你的龙去对付它。在敌人下方基地的右侧你会见到一个老头，他就是 LOKKEN，杀了他!!!

后　　记：

终于…终于…我通关啦!!! 说实话，我头一次打这么长的游戏，真有些顶不住了，也曾经想放，但是不会放。真是痛苦呀！不过话说回来，游戏确实做得不错，当我选用 3D 加速时，周围的云雾一下子变成了……真是太爽了。好了，不多说了，我要睡觉了。



地下城守护者Ⅱ

游戏类型:即时战略

语　　言:英文(8月中文版上市)

出品公司:牛蛙

评价:★★★★★

方杖语:续作能做成这样的确很不容易——其实"大蛤蟆"的游戏的续作一向都很成功。

KLAYMEN 随笔:盼望已久的 KEEPER Ⅱ 终于上市了,我赶紧抢到手中仔细地看,真想自己的眼睛也是激光头……看完一段有趣的动画后,我对这个游戏充满了信心,由于时间紧促,所以攻略方面简单一点,毕竟即时类的游戏攻略不是很重要,只要知道任务就行了,想当初我也是生磕过来的。下面和大家介绍一下二代的改进。

一代里战斗时只要把所有的恶怪物抓起来往战场上丢就可以了,这次可不一样了,被"邪恶之手"抓住的怪物,"恐惧感"会大大增加,扔到地上后一段时间内会毫无还手能力,作战时则会被敌人白白地"K"很多下,因此只把各种怪物扔到前线也许并不能获取胜利,必须采取更加灵活的战术。同时,每种怪物各自的优势被强化,各兵种的配合也显得十分重要。另外在使用附身魔法时你也同时具有了那个怪物的特长,如阻击、红外线等。还有就是新增加了许多陷阱,使防守更加简单,但也增加了攻击的难度。

另外，游戏画面的提高是一个很大的飞跃，毕竟现在已经是3D游戏的天下了，所以牛蛙公司几乎改写了全部的引擎，画面效果相当惊人，让我开心的是我的TNT有了用武之地了。800×600的解析度，简直是……哈哈！哈哈！

KLAYMEN的攻略：

第一关．消灭领主安东尼奥，修建一个5×3的巢穴和一个3×3的养鸡场。地下城之心最多能容下16000单位的黄金。刚开始只有四个小鬼，让他们迅速挖通传送室的通道，然后开辟地盘修建巢穴和养鸡场。等有五六个怪物后就可以向前突击，消灭敌人了。很容易，只是练练手，熟悉一下操作。

第二关．除了修建巢穴和养鸡场以外，你还需要修建一个4×4大小的图书馆，修建一个4×4的训练场。注意从传送室来的怪物最多只有15只，把训练场修建在敌人将要进攻的地方，这样将会省去许多调兵的时间，消灭入侵的几个矮人后不要着急打通前面的通道，只要把金子挖走即可，多锻炼一下手下的怪物对战斗来说是很有用的。等他们练到三级左右就可以进攻了，敌人只有一级。

第三关．开采大陆中所有的金矿——引诱敌人从要塞中出来。制造一些简单的木门和岗哨陷阱来保卫地下城之心。你可以召唤洞穴巨人来制造门和陷阱，来防止那些从英雄门中出来骚扰你的英雄们。这时你只能出外，当黄金超过16000单位时，修建几个宝藏室来装黄金。适当地购买几个小鬼可以加快发展的速度。当你挖到一片有水的地方时，把你的训练场和图书馆建在和你连接的必经之路上，等那个领主冲过来的时候……

第四关．你要运用附身术附身在一名黑暗妖精身上，带领一组怪物冲入敌人的要塞抢到他的传送宝石。其实不用阻击模式也可以，只要把敌人的首领杀死就可以了。注意的是要破坏敌人的炮台陷阱。从侧面绕到敌人的地盘，然后打他个措手不及。

第五关．在王国的角落中找到一所监狱，在这里可以获得一群骷髅，利用这些没有感情的怪物去毁灭敌人。他对消灭敌人的一个陷阱非常有用，就是那个用铁笼子装着骷髅的架子。找到敌人的驻地后派你的队伍上吧。如果打不过就用魔法电敌人的首领，只要他

死了任务就完成了。敌人的军队中有巫师，他们的战斗力虽然不强，但是能给怪物治伤，使敌人的怪物恢复战斗力。另外在越过水面和熔岩时要利用木桥，木桥在熔岩上长时间架设后会毁坏。

第六关．围攻敌人的要塞并彻底摧毁它。你将拥有美丽的黑暗夫人帮助作战，她的攻击力很强，但相对应的防御力则比较糟。这一关最麻烦的是没有传送室给你补充兵员，因此要慎重使用怪物们，及时给它们治疗伤势。另外，你可以修建一座行刑室，把在战斗中抓获的英雄送人刑室折磨，让他们皈依你的邪恶力量，这样不仅能获得新的兵员，还能获知通往铁盔城堡的秘密通道。战斗过程中，铁盔和其他的英雄可能会偷袭你的地下城，可以在工作室中生产恐惧和岗哨陷阱对付他们。

第六关．追击敌人的残兵败将，在首领进人英雄门以前杀死他。这一关仍然没有传送室做人员补充，需要抓获在洞穴中巡逻的英雄们，送人行刑室通过折磨他们来获知英雄门的位置，并且让他们加人你的行列。或者弄死了让他们变成骷髅兵。

第七关．在进人这一关以后，可以看见好多毁弃的地下城之心和失败的守护者，看来你面对的是一个强大的敌人。煤光国领主西格曼手下有许多威力巨大的巨人，你可以想办法用移动快捷的怪物和远距离攻击魔法对付他们。通往西格曼的城堡有许多不同的道路，选择不同的道路会遇到不同的抵抗。可以使用恶魔之眼术或者派遣萤火虫进行侦察以发现未探察的区域。小心周围的熔岩，你的火蜥蜴可以安然无恙地越过滚烫的熔岩。

第八关．敌人打败了你的伙伴，你需要接管他那荒废的地下城之心重新发展力量，击败敌人。这一关中你要尽可能多地占领传送室以补充兵员，小心敌人的巫师。用些攻击力强的怪物近身作战。

第九关．在敌人穿越领土之前杀死他，抢到宝石。在敌人出现之前，尽可能多地消灭敌人的前哨站，否则他将会在这些地方获得援兵。这一关需要快速结束战斗和追击敌人，因为携带宝石的敌人会尽量避免和你纠缠而快速的通过领土，所以快是完成任务的唯一秘诀。最好攒些钱用电电他。

第十关．你要对付的主要是另一个地下城守护者，抢夺他手中

的传送宝石。对于另外的敌人则要尽量地避免战争，战斗发生时要迅速结束，集中力量对付主要敌人。你可以从图书馆中获得震撼术的魔法，还能制造一种新的陷阱——针刺陷阱来防备敌人进攻你的地下城之心。敌人主要是妖精弓箭手，虽然它们远距离作战威力巨大，但和你的恶魔面对面的搏斗时则不堪一击。要取得胜利，行动迅速仍然是最重要的。

第十一关．这一关由A、B、C三个部分组成，每一部分的出场人物不同，但进程大同小异。你的任务是消灭和你一起发展壮大的另外四个邪恶的地下城守护者，为夺取下一颗宝石扫清障碍。生死存亡的关键在于快速地发展自己的实力，在敌人发展壮大之前消灭他们。有些老套，但是关键。采取的策略应当是先从实力最弱的一方开始，不允许他有反攻的机会。逐步消灭所有的敌人，尽可能地多占领传送室来壮大自己的力量。你可以获得制造最坚固的钢铁门和机关陷阱的能力，小心使用，保卫你的地下城之心。另外，在冒着火焰的地面上作战时，注意使用火蜥蜴。

第十二关．敌人已经被另一个地下城守护者消灭，你的任务是在森林中扫荡敌人的残余势力，并从另一个守护者手中夺取传送宝石。需要占领一个墓园来召唤吸血鬼和一群不知道恐惧的骷髅兵来冲破敌人的防线。主要目标是夺取宝石，不要过多地分散兵力。另外，不要和敌人硬拼，集中主要力量迅速攻击核心地带，这样即使人数较少也能获得胜利。

第十三关．敌人准备牺牲大量僧侣来制造吸血鬼对付你。你则要在敌人的计划得逞以前利用刑罚的方式使所有的僧侣皈依你的一方，并且击败敌人，抢得传送宝石。僧侣们所在的大修道院位于那个只有三座桥梁与大陆相连的小岛上，你必须争取时间。魔法师们可以在图书馆中为你研究出叛变术，同时你也具有了制造冰冻陷阱的能力，但是对付吸血鬼最拿手的还是僧侣，可以让吸血鬼不再能够复活。

第十四关．这一关中你必须施展召唤死神的魔法，杀死敌人。你将拥有召唤死神的魔法和建造魔法门的能力。不过施展召唤死神的魔法会大量损耗你的法力，所以你必须尽可能多地占领王国中的

法力库，才能充分施展魔法。把死神放在敌人基地的东北方，然后再慢慢欣赏他的威力。这一关卡中还有另一种神奇的怪物加人你的行列。

第十五关．这一关分A、B两个部分，但内容几乎一样。首先，你得解救被囚禁的黑暗骑士，解救过程中千万不要放走一个守卫，否则他们会迅速集结援兵赶来围攻你。然后在你的地下城中修建一个竞技场，让你的怪物在里面尽量升到更高的级别，同时尽可能多地占领传送室，增加你的怪物数量，当你的武力强大到适当的时候，进攻精灵要塞，杀死敌人首领，抢得宝石。

第十六关．为了对付敌人集结的庞大军队，你必须躲到另一个城堡里去发展你的地下城，最后杀死敌人，夺取宝石。首先你要找到城堡中的黑色通道，在移动过程中可以用密门隐藏自己的行踪，尽量避免和巡逻的英雄们交战。注意利用那里的城墙发展你的地下城。你的魔法师又提供了新的魔法——黄金制造术，你的隐匿需要制造密门的能力，此外你还可以制造闪电陷阱来保卫你的地下城。为了补充所消耗的法力，一定要找到法力喷泉，吸收它的能量。

第十七关．这一关中你必须杀死20名以上的英雄，并超过另外两名怀有同样目的的竞争者。你要尽快占领神殿和周围的区域，尽可能多地杀死英雄，削弱另外两个人的力量。一旦黑暗天使加人，你不仅能得到这一关的宝石，而且可以利用黑暗天使的强大力量击败你的竞争者。不过千万要注意，黑暗天使加人了队伍后，千万不能让他们生气，否则会死得很难看的。

第十八关．你在这里面对的敌人是整整一个家族的父子三人，可是两个儿子之间不断地进行着战斗，而父亲则一直忙于调停。因此，只要你迅速地消灭家族中的父亲，就可以眼看着那两个笨蛋自相残杀，从而轻松地夺得宝石。完成任务的时候要注意利用对方的资源，迅速发展自己的实力。可以修建神殿，在其中膜拜可以获得黑暗精灵的帮助，并且从魔法师那里得到使用地狱火魔法的能力。你还可以制造烈火陷阱，好好利用它来保卫你的地下城之心。

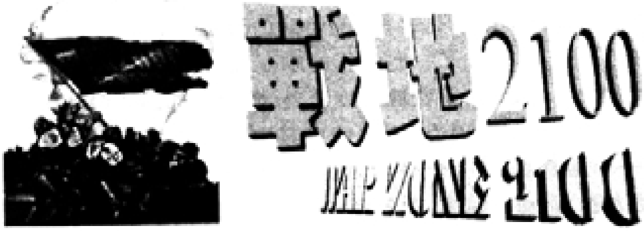
第十九关．敌人的三个英雄共同守护着有关珍贵宝石的秘密，抓到他们，并使他们叛变。要留活口，阻止他们从英雄门逃跑，否则

你就要前功尽弃。三个英雄虽然相当勇敢,但是这种人的智力一定有问题。将黑暗骑士找出来,他也可以帮你的忙。切记切记,不能杀人灭口,不能虐待俘虏(如果他们任何一人受伤,就会想法逃走)。“你地,说出李向阳在哪里,钞票大大地。”

第二十关．你已经忙了这么久,通往外面世界的路已经在等待你了。但是,你还要杀死敌人并且碎尸万段阻止他的复活,才能打开通往属于敌人的通道。由于敌人的力量相当强大,所以你也要找个强大的靠山。死神和黑暗骑士是个相当不错的选择。

后　　记:

这样简单的攻略其实只是个流程,由于时间紧,后面又有许多“家伙”在逼我,我就不多写了,有问题去找方杖吧,不能总让他闲着,我要去写别的东西了,猜猜看是什么?



战地 2100

类型:即时战略

语言:英文

评价:★★★★★

方杖语:妈呀！2000多种武器！

《Warzone 2100》在EIDOS大力宣传了近一年之后终于发布了，它的推出正好填补了"母巢之战"之后即时战略游戏的空白。

游戏攻略

在未来的2100年，三个超级大国在世界形成了三足鼎立的局面，各国的军事实力都非同小可。某日，一颗载有核导弹的卫星，由于技术上的小故障，导致操作系统失灵，而向三个大国的首都分别发射了核导弹(难道是Y2100问题?)。三个国家的地面自动防御系统都立刻做出了反应，向另外两个国家实施报复性的反击，结果导致了全球性的核大战。这场灾难之后，仅有不到100万的幸存者，他们聚居在几个破烂的城市废墟周围，形成了一些帮会，而帮会之间也为了争夺所剩无几的资源和科技，经常发生战争，但人们没有想到，那场核大战的灾难还远没有结束。你最终的目标就是，重建北美的文明，

所要做的就是，领导那些幸存者，去消灭其他的敌人。

游戏的背景本来不是这样，但游戏的设计师背着公司对游戏的情节进行了变动，增加了一些流行的东西，以迎合玩家的要求。

在游戏一开始，由于资源极度匮乏，要用全部的资源和时间来建造坚固的基地和各种坦克，而不能有其它的浪费。游戏中的资源有两中，一个是原油，另一个是动力能，由于动力可由发电厂将原油转化为动力能，而动力越多，生产武器车辆的速度也会相应提高，因此占有更多的油井，就能处于优势。你的每个单位，在完成每个任务之后，都可以通过积累经验值来提高战斗力，这项功能在即时战略游戏中并不算是新类型，但在《Warzone 2100》中是非常重要的。

游戏中，你的单位到特定的位置，就可以发现远古世前的物品，并且你的技术人员通过分析，还能发现许多新技术，如雷达干扰发生器、改良建筑结构、增加生产的效率和制造各种新式武器。你可以使用这些新技术改进自己的车辆，如通过给车子加装反引力装置就可以悬浮在水面上。另外丰富的游戏系统也不容错过，除一般的建造、移动、修理等指令外，当中还有更多细微的控制指令，例如在攻击指令中，还可以命令部队何时才撤退、射程的远近、折返基地等，又可把部队“回收”再造以节省资源，在这里你还可以通过400多种零件，设计出2000多种不同的车辆单位，你可根据自己的兴趣装配车辆。

整个单人任务分为三个战役，每个战役还分成若干各式各样的小任务和目标。每当完成一个任务后由都会传送机，将你传到其它地方，同时地图也会展开一部分。由于每个战役里的小任务相当多，要完成这些也要费不少工夫，因此游戏还提供了快速的单人游戏，在里面，你可以不顾一切地去破坏。

游戏攻略

Alpha地区的战斗

战役1

我方的探索部队来到一片贫瘠的地区，在LA降落只有4个MG Viper战车和3辆工程车，将MG Viper编成一组到东边山口处防御，接下来迅速建设基地，让一辆工程车在东边建起钻井架（Oil Der-

rick)，另两辆工程车赶快建造指挥中心（Command Center）和发电机（Power Generator），然后再建造研究工厂（Research Facility）。这期间会有小股的敌人士兵来骚扰，MG Viper 战车可以将它们轻松地干掉。工厂（Factory）建成之后，赶快生产 MG Viper 战车。

敌人的主基地位于我方基地的北面。从东边山口出去，敌人的第一个导航点阵地就在路的西侧，让战车绕到敌人的阵地后面，消灭闻风而动的敌人，然后攻击敌人的阵地。这里有一个油井，派一辆工程车过来，再建造一个钻井架以增加能源的生产。再会合新制造出的战车，沿路北上，进攻敌人第二个导航点。敌人的第二个阵地跟前有两个机枪塔楼，将它们端掉之后，摧毁敌人的阵地，占领这里的油井。敌人的第三个阵地在战场西边岔路，我方可以将生产出来的战车重新编成两组向敌人发起攻击。敌人的第四个阵地在第三个阵地的南侧，由机枪塔楼和喷火塔楼严密护卫着，周围还有许多的敌人战车巡逻，进攻难度较大。在这一关中我方可以研制出来 Flamer 技术，可以对战车进行改进，提升其攻击力，让改进后的战车向敌人发起冲击可以事半功倍。首先端掉敌人的机枪塔楼和喷火塔楼，然后消灭守卫的敌人战车，最后摧毁敌人的基地，取得战利品。

战役 2

上一场战役之后，北方地区已经清除了所有敌人，现在要向南边的敌人进攻。迅速将上一关出动的部队撤回基地东侧，这时可以研制出战车装备的移动修理塔（Mobile Repair Turret）和修理站（Repair Facility），组装出修理车并建造修理站，然后让受损的部队得到修复。此时要小心敌人在南面山上居高临下对我方基地射击。

派部队向南进发，沿途炸掉敌人的几个碉堡。穿过一段碎石道路前往红色导航点，在路西侧发现敌人的第一个阵地。敌人这里只有机枪塔楼守卫，所以摧毁敌人这个基地很容易。在敌人基地南侧小山上，敌人建造一个雷达塔，用它可以监视我方的部队，得先把它端掉，然后在那里得到战利品，这样我方便可以研制 Sensor Turret 和 Sensor Tower。接下来继续生产部队，将 20 个战车分为两组，向西进发，进攻敌人的第二个阵地，然后安排几辆战车守卫在敌人的第一个阵地附近。进攻部队将敌人守卫部队消灭之后，摧毁敌人的这个阵

地。敌人的第三个阵地防守严密，而且通往那里的路上还有几个碉堡，因此我方可以采取兵分两路的策略。派一组部队从正面攻击敌人，另一组部队沿着战场西侧的边缘地带绕过去，对敌人进行夹击。将敌人的阵地摧毁之后，派一辆工程车过来，在这里的油井上建造钻井架。

战役 3

本关限时 15 分钟。在战车组装中心将基本型战车的武器改为双筒机枪（Twin MG），然后让工厂赶快生产这种新型的部队。同时对先前的战车进行改造，生产了 10 多个新型的战车之后，此时可以提升发电机的等级了。接着集中 10 个新型战车和修理车登上运输机，运输机会在南地区着陆。部队向北沿峡谷挺进寻找敌人信号源，部队在沿途会遭遇少量敌人的袭击，在峡谷的最北端，攻击目标由一个喷火塔楼守卫着，并且周围隐藏着很多敌人战车，干掉敌人之后，得到战利品，可以选择研究 Heavy MG 技术。这时可以返回着陆点撤退。

战役 4

此关我方仅有 30 分钟的时间来完成任务。研究完 Heavy MG 技术之后，将战车的武器由 Twin MG 改为 Heavy MG。建造第二个工厂，加快生产，将受损的部队修理好。将 1 辆工程车、2 个修理车和其它 7 个战车送上运输机。着陆之后，向西行进不远，将敌人的两个碉堡端掉，然后稍微向回撤一段距离进行警戒。接下来让工程车在着陆点的入口地带建造两个机枪塔楼，然后让运输机继续向这里运送部队。第二批部队到达之后，将第一批部队修复，然后一起前进。进攻部队沿途干掉几个敌人的碉堡之后，沿着战场南侧边缘的路向前走，来到一个敌人的阵地跟前。摧毁敌人的阵地之后，将部队进行修理，然后迅速沿着东面的峡谷北上，途中会遇到敌人的火箭塔楼和其它防御设施，要集中火力将它们消灭掉。部队找到敌人的研究中心之后，干掉守卫并摧毁研究中心，找到资料，然后开始研究 Mortar（迫击炮）。最后派部队向北前进，摧毁敌人在那里的阵地，抢取战利品，接着沿原路返回着陆点，完成任务。

战役 5

修复受损部队之后，生产出迫击炮和侦察部队，接着将 10 辆各种战车送上运输机。运输机着陆之后，会收到 New Paradigm 发出的警告信息，不用理会，让工程车建造一个修理厂和两个机枪塔楼。然后所有战斗车辆向南朝着雷达上所显示的红色导航点前进。到达之后消灭那里的少部分守卫，这时会有一小队敌人向东撤退。接着出现第二个导航点，第二批到达的部队向南，来到大本营北侧的山谷，派侦察车可以探测到敌人的位置，摧毁敌人的阵地。接下来指挥部队向东北方向前进，利用迫击炮部队将敌人的防御设施摧毁，最后对 New Paradigm 的基地发动攻击。敌人的指挥中心和工厂位于东北角，迅速将敌人的战车工厂摧毁，消灭全部敌人之后完成任务。

战役 6

此关 New Paradigm 在我方基地的东侧建立了一个大型基地。我方在战斗开始应该迅速修复部队，然后将部队安排在基地东侧的山谷前。很快敌人便会发动进攻，消灭进攻的敌人之后，将部队调往战场的南端，同时快速生产部队。敌人会攻击我方在战场南侧的钻井架，我方派到这里的部队应该将这股敌人消灭。在东面的峡谷口修建防御工事。由于研究项目的增多，应该再修建两个研究工厂，这样可以加快研究的速度。先研究出来工厂升级技术(Factory Upgrade)、中级加农炮技术(Medium Cannon)和 Cobra Medium Body 技术。在地图最南边，向东是一条狭长的峡谷，在峡谷口修建防御阵地和一个战车工厂，集结大部队进入峡谷，摧毁沿途敌机枪塔楼、喷火套、火箭阵地和碉堡。当扫清了通向东南方向的道路之后，修理受损的战车。派迫击炮部队攻击北侧的敌人，摧毁敌人的防御设施。将那里的敌人全部消灭，然后拾取战场上的战利品。如果可能的话，再组建一只战车部队，然后派所有部队向东北方向的 Paradigm 基地进发。侦测到敌人的防御设施之后，派迫击炮部队将它们摧毁，然后全体部队对敌人进行突进。占领敌人基地之后，敌人在这一地区的武装便被解除。接下来派部队进攻敌人基地西侧小山顶上的阵地，那里层层设防，所以还必须依靠迫击炮部队的攻击。占领这块高地之后，我军稍

微调整一下。这时剩余的敌人不过是在苟延残喘，派部队向北挺进，摧毁靠近战场边缘的敌人阵地。下一步派迫击炮部队袭击敌人位于中心区域基地北侧的防御设施，摧毁它们之后，派全体部队杀入基地，消灭全部敌人，摧毁全部设施，拾取战场上的战利品。敌人的下一个基地在南侧，用相同的战术摧毁它之后，完成任务。

战役 7

摧毁敌人的基地之后，我方迅速在地图中心的绿色导航点建立自己的基地。不久 New Paradigm 会派运输机运送部队分别降落在敌人原先基地的北侧和战场的东南角。派部队埋伏在那里，不要让敌人的反击得逞。在前沿基地建造修理设施和工厂，然后让工程车建造 Tank Trap 来限制敌人的机动能力。我方还要在每个着陆点建造一个雷达塔，然后配备迫击炮部队。敌人出现的时候，，他们会自动攻击。打退敌人的几轮攻击之后，当时间耗尽后完成任务。

战役 8

此关首先要生产大量的装备有 Medium Cannon、Mini Rocket 和 Lancer Missile 的新型部队，同时为他们配备上 Cobra Body。将 6 个 Medium Cannon Cobra 和 4 个 Lancer Cobra 送上运输机起飞，在第一个着陆点降落之后，把他们编成一组，然后让他们向着战场东侧边缘的第二个着陆点前进。不必花费精力对付第一个着陆点附近 Scavenger 的大本营，因为此次任务并不需要将它摧毁。不过倒是应该将路上的 Paradigm 迅速解决掉，否则会影响我方的前进。达到目的地之后，按照指令将部队驻扎在小径附近，防卫第二个着陆点。接下来运送我方后续部队，第一批运送一辆工程车和 9 个重型战斗部队。让战斗部队守卫着陆点，同时让工程车建造修理设施，对受损部队进行修复，然后继续运送战斗部队，包括侦察兵和迫击炮部队。留下守卫着陆点的部队，派迫击炮部队开始攻击北侧的 Scavenger 大本营。首先让迫击炮部队攻击敌人的防御设施，然后再攻击其它设施和西侧的砖墙。砖墙倒塌之后，派部队登上俯瞰敌人主基地的山脊。首先干掉敌人的 Rocket Tower，然后摧毁敌人的工厂。没有了工厂，敌人便不能生产部队。接下来摧毁敌人剩余的防御设施，同时派部队到敌

人的基地中拾取战利品。这样我方就可以研究诸如 Light Bug Body、Mini Rocket Artillery、Composite Alloy、Mini Rocket Battery 和 Heavy Mortar 技术。将敌人全部消灭之后，我军返回第二着陆点，结束战斗。

战役 9

首先要做战前准备，将先前的部队升级，再生产出 Heavy Mortar（重炮）和 Mini Rocket Artillery（小型火箭炮）部队，以及一些 Medium Cannon Cobra 和 Lancer Cobra，然后将 Cobra 和一辆工程车送上运输机起飞。运输机着陆之后，让两个 Cobra 守卫北侧的斜坡，剩余的部队堵住东侧的路口。让工程车在建造好修理设施之后，沿着通道北侧的山脊修建一些防御设施。接下来尽快调集后续部队，其中包括迫击炮部队。发动进攻之后，让迫击炮部队向东行进，轰击 Scavenger 大本营东侧山脊上的防御设施。将 MG Tower 和 Rocket Pit 摧毁之后，派部队杀入敌人阵地，消灭敌人，摧毁剩余设施，同时让迫击炮部队开始轰击临近的敌人的第二个阵地。将战场南侧的地区平定之后，将部队调回着陆点，然后继续调集后续部队。人马集中之后，开始着手平定西部地区。让部队向西行进，消灭沿途的敌人，摧毁敌人的防御设施，然后将 Scavenger 的大本营端掉。调整部队之后，让迫击炮部队在护卫队的保护下沿战场南侧边缘前进，然后向北开始轰击敌人的防御设施和其它坚固设施。在迫击炮部队轰击敌人基地的时候，敌人会派出大股部队袭击我方，让炮兵继续轰击，护卫部队消灭杀向我军的 Paradigm。清理掉敌人基地东侧的防御设施之后，让迫击炮部队轰击敌人基地内的设施。摧毁敌人的工厂之后，敌人还会用运输机输送部队参加战斗。我军要一面消灭敌人，一面拾取战利品。将敌人和建筑设施全部消灭摧毁之后，完成任务。

战役 10

此关任务不难，但是开始时候如何安排非常重要。我军所有的部队都集中在主基地，而前沿阵地只有几辆工程车。首先让前沿阵地的工程车在通向高原地区的狭窄瓶颈之地修建一些防御设施，然后修建砖墙和 Tank Trap。同时让工厂迅速生产部队，做好防御准备，因为我方无暇从主基地向这里增派援军。部队生产出来之后，一

部分留守在基地内，一部分派往瓶颈地带。在主基地，将部队编组，然后抓紧时间在西侧的山脊上修建一个 Sensor Tower。派迫击炮部队守卫在那里，他们会自动攻击来犯的敌人。接下来在主基地东面的南北入口修建碉堡，Cyborg 会从北面发动进攻。在主基地无须生产部队，留下能源支援前沿阵地。击退敌人的进攻之后，我军开始发动反击。派部队从主基地向北前进，然后来到战场的西北角，发现一些 Cyborg。消灭敌人之后，派一组部队沿路向南行进，然后向东再向北来到前沿基地。如果任务还不能结束，那么就探索整个战场，但是不要忘记提防敌人的偷袭。

战役 11

我方部队乘上运输机赶到作战地区之后，要在 30 分钟之内完成任务。不要顾及在着陆点修建设施，因为此战不需要，而且也没有时间。留下一组部队守卫着陆点，其余部队向东行进，摧毁敌人的防御设施，然后向北来到峡谷。接下来从这里向战场东侧边缘前进，来到东北角，然后从这里进发到西北方向的敌人的着陆点，消灭守卫在那里的敌人。接下来沿路向前，干掉携带宝物的敌人，夺取战利品。后续部队赶到之后，开始攻击敌人的阵地。迅速将敌人全部消灭，返回我方着陆点，完成任务。

战役 12

终于要将 New Paradigm 赶出这一地区了。进行战斗之前，研究 Heavy Cannon 技术，将 Medium Cannon 部队升级。把 1 辆工程车和 9 个 Heavy Cannon 部队送上运输机起飞，在战场的西南角着陆。让工程车迅速建造修理设施和防御设施，然后将陆续赶到的战斗部队安排在着陆点东北面的两个开口附近。不大一会儿，New Paradigm 就会发动进攻。等到兵力充足的时候，派迫击炮部队和其他战斗部队向东进军，攻击东侧的敌人阵地。迫击炮部队摧毁敌人的防御设施之后，其他部队冲进敌人阵地清理战场，拾取战利品，然后开始研究 Hover 技术。接下来向着北面的瓶颈地带前进，端掉沿途敌人的防御设施。同时生产 Hover 部队，让他们攻击东北方向高原上敌人的着陆点，但是 Hover 部队比其他部队的防御力低，所以尽量让他们避免

正面战斗。冲破敌人的防线之后，杀向敌人基地的入口，端掉敌人的防御设施，然后摧毁敌人的各种设施。控制了该处之后，派全体部队向位于东北方向小山上的敌人的总部发起攻击，消灭敌人，完成任务。

Beta 地区的战斗

战役 1

任务开始于 Alpha 基地，我方有 10 分钟的准备时间。利用这段时间迅速研究技术，生产高级部队，同时升级原有的部队。最后挑选 10 个最精良的战车登上运输机。

部队来到 Beta 基地，这里正遭到敌人的攻击。在基地中央建造修理设施的同时，不要忘记迅速向这里增派援军。派 Beta 基地原有的部队防守住东面的大门，我方部队守住北面的门。接下来赶快研究最新的技术，这些技术可以增强 Tank 部队的攻击火力和准确性。另外在我方的运输机被敌人击落之前可以运送过来四批援军。当第二批援军赶到之后，派部队向东南方向前进，迅速占领敌人的着陆点，可以阻止敌人从这里空降部队。之后留下一部分部队守卫，其余部队赶回基地。基地的战斗还在持续，让北面的部队借助防御设施抵御敌人的进攻。迫击炮部队赶到之后，轰击基地北侧敌人的防御设施。摧毁敌人防御设施之后，派部队侦察东北地区，可以发现敌人的采油平台。让迫击炮部队摧毁敌人的采油平台，然后摧毁敌人在北面的基地。敌人的援军会从战场北面的边缘地区出现，派部队阻止敌人前进。当消灭了全部敌人和设施之后，完成任务。

战役 2

运输机将部队带到战场西南角的着陆点之后，雷达显示东北角的着陆失败，虽然从这里到那里的距离不长，但是 Collective 在战场中部布置了防御设施，直接闯过去非常危险。我方部队必须绕行，沿着战场南侧边缘向东走，遇到几个敌人的碉堡之后，向北直奔溪谷，运输机坠落的地方。到达那里之后，会发现几个幸存的部队和坠毁的运输机，然后任务完成。

战役 3

敌人从北边向我方基地进攻，将部队在北门线形排开守住北门，

同时防止敌人绕到我方的右侧。让工程车修理损坏的设施，同时建造防御设施。敌人的VTOL始终是从西北方向出现，因此我方可以在基地的西北侧修建几个AA Sites。几轮进攻之后，敌人会暂时撤退，是反攻的时候了，派一组部队向北找到敌人的第一个基地。派迫击炮部队沿着战场西侧的边缘前进，攻击敌人基地的西侧。摧毁敌人的基地之后，调整部队。这里有两个Power Source，在上面建造采油平台之后，在建造一个发电机。接下来命令部队继续向北行进，Collective在东北面的山上还有一个小基地。将基地内的两个Cyborg工厂和指挥中心摧毁。Collective的主基地在西侧的山上，我方在摧毁敌人的基地的时候，最好留下敌人一个设施，借此来拖延时间，积攒更多的能量。

战役4

让包括1辆工程车在内的10辆战车登上运输机。着陆之后迅速建造修理设施，在等待增援部队期间，派部队将附近的建筑清除。第二批部队赶到之后，派第一批部队沿着战场的南侧边缘向西行进来到西北角。第三批部队到达之后，派其与第二批部队从东面的大桥过河。过河之后，敌人的部队会从东北面的基地向西北面的基地移动。第二、三批部队沿着北河岸向西前进，当敌人过河之后，从北面攻击敌人，同时第一批部队从南侧夹击。消灭敌人的指挥官之后会出现一个战利品，拾取之后返回基地，完成任务。

战役5

战斗开始后，攻击山脊另一侧的敌人的阵地。摧毁那里的Cyborg工厂之后，可以减少我方基地受到的进攻。敌人的空军基地有很多的防御设施，第一道防线靠近峡谷，让炮兵轰击敌人的设施，其他战斗部队向敌人部队发动进攻。突破第一道防线之后，对敌人基地外围的第二道防线发动攻击。可以从南侧靠近敌人采油平台的位置开始进攻，带上AA部队，对付Collective的VTOL。一旦突破防线，部队冲入敌人基地，首先要摧毁敌人的VTOL Pads，在敌人基地附近会找到两个战利品。在继续向南进军攻击Collective之前，要至少建造一个VTOL工厂和十几个VTOL Pad。生产两种VTOL，一种装备

Cluster 炸弹，一种装备 Phosphor 炸弹。前一种炸弹对攻击工厂和发电机之类的建筑物非常有效，后一种炸弹则用于摧毁碉堡等防御设施。

攻击敌人空军基地之后，调整兵力，生产飞行部队，同时在敌人的空军基地建造采油平台，在我军的第二个基地建造发电机。接下来派一组部队摧毁西南地区 Cyborg 的大本营，然后又接到命令击毁敌人的运输机。迅速赶到我方主基地的西侧地区，控制敌人的着陆点。敌人在重兵防卫，派 VTOL 首先攻击敌人的防御设施、工厂以及其它建筑，然后在敌人的运输机到达这里之前占领着陆点。控制住着陆点之后，消灭所有的 Collective。

战役 6

此役必须在 60 分钟之内结束战斗。将 1 辆工程车和 9 个战斗部队送上运输机起飞。着陆之后，迅速让工程车建造修理设施和 VTOL Pad，同时让战斗部队抵御东侧 Cyborg 的进攻。第二批部队赶到之后，准备好抵御北面敌人的进攻。击退 Cyborg 之后，后面的援军陆续赶到。将 VTOL 编成几组，立即攻击东北面敌人的工厂。行动越快，后面遇到的敌人就越少。摧毁工厂之后，派一组 VTOL 攻击敌人基地内的反应堆（Reactor），其余的 VTOL 攻击基地西侧的防御设施，这样可以减少地面部队的损失。地面部队的任务是要冲入敌人的基地找到宝物，清理敌人的残余部队。找到战利品之后，返回着陆点，完成任务。

战役 7

运输机着陆之后，赶紧运送第二批部队，同时派第一批部队抵御南侧和东侧敌人的进攻。让工程车迅速建造修理设施和 VTOL Pad。VTOL 到达之后，对敌人基地内的 VTOL Pad 和工厂进行攻击，敌人在战场上还有很多的防御设施，派炮兵部队和 VTOL 配合作战，杀入敌人的主基地，装有雷达天线的建筑就是敌人的 NASDA 控制室。派部队捕获这个控制室，返回着陆点，完成任务。

战役 8

此战我方有 60 分钟来完成任务，开始在基地内进行调整，一切

就绪之后，陆续派四批部队乘运输机来到指定地点。让工程车建造修理设施和防御设施，其他战斗部队抵御敌人的进攻。敌人在这一地区有三个基地，主基地在着陆点的北侧，但是卫星传送站在西北角的另一个基地内。在东北角的敌人基地，可以不去理睬它，全力进攻敌人西北角的基地。派一组部队找到敌人西北角的基地之后，派炮兵进行攻击，将敌人基地内所有设施摧毁，包括卫星传送站。在卫星传送站后面找到战利品，然后返回着陆点，完成任务。

战役 9

此关敌人的地面部队不多，大部分都是 VTOL。我方要生产出一些 Cyclone AA 部队。运输机到达目的地之后，将部队安排在着陆点北侧，同时让工程车迅速建造修理设施、防空设施和 VTOL Pad。我方后续部队赶到之后，派炮兵部队干掉东侧的敌人。让部队向东行进，攻击敌人的第一个基地。首先从基地的南侧发动进攻，然后杀向北面，让炮兵部队和飞行部队配合摧毁敌人的基地。接下来向北挺进，找到 Collective 的第二个基地之后，让飞行部队进行第一轮攻击，然后让炮兵部队由东向西进行攻击，摧毁敌人的基地。敌人的最后一个基地位于战场的西北角，这里敌人有一些地面部队，所以我方要派其他战斗部队保护炮兵部队。同样还是让炮兵部队和飞行部队配合摧毁敌人的基地，完成任务。

战役 10

此关的任务要在 60 分钟内完成。运输机着陆之后，让工程车建造修理设施，同时将 AA 部队安排在着陆点的北侧抵御敌人 VTOL 的空袭。炮兵部队和飞行部队赶到之后，派一组部队向北行进，找到敌人的防御设施，派炮兵部队对其进行袭击，同时让飞行部队攻击敌人基地内的 VTOL Pad 和工厂。摧毁敌人的基地之后，拾取这里的战利品。

在战场的中心地带还有 Collective 的一个阵地，派炮兵部队对其进行攻击，同时让飞行部队进攻其北侧的主基地。找到战利品之后，返回着陆点完成任务。

战役 11

在 NEXUS 的导弹袭击基地之前，我方只有 10 分钟的时间进行

疏散，因此要尽可能地抓紧时间将部队送上运输机。敌人会派出VTOL对我方的基地进行攻击，不要管他们，迅速将部队转移。一定要至少带上1辆工程车，以便在Gamma地区建造前沿阵地。

Gamma地区的战斗

战役1

着陆之后，让工程车赶紧建造修理设施、指挥中心、发电机、工厂和Cyborg工厂，接着将敌人在着陆点北侧的钻井架摧毁，修建我方的钻井架，然后迅速生产部队。援军到达之后，可以派部队沿着战场东侧边缘向北前进，会发现敌人的两个钻井架和第一个基地。攻击敌人的基地并占领该地之后，在这里建造发电机、钻井架、修理设施和工厂。筹集足够的兵力之后，便可以对敌人西北的基地进行攻击。摧毁敌人西北面的基地之后，我方开始进攻敌人的主基地。先派部队端掉敌人基地北面的防御设施，然后组织部队从北面和东面同时攻击敌人的基地。摧毁敌人基地，完成任务。

战役2

此役我方有70分钟的时间来完成任务。将1辆工程车和9个战斗部队送上运输机起飞，到达目的地之后，迅速占领该地区，让工程车建造修理设施，同时迅速调集援军。集中三组部队，开始攻击位于敌人基地和着陆点之间的NEXUS炮台。将其清除之后，向敌人基地发动进攻。派VTOL参加战斗，让VTOL将敌人基地内的两个SAM Site摧毁，紧接着摧毁敌人的三座工厂，使敌人失去兵源。让炮兵部队攻击敌人的Rail Tower，冲入敌人的基地之后，干掉敌人的部队，在Radar Tower附近找到四个导弹发射基地，然后派炮兵进行轰击。导弹发射基地在遭受轰击的时候，敌人会进行修复，所以要集中火力对其中的一个进行攻击。摧毁敌人的导弹基地之后，完成作战任务。

然而，我方虽然阻止了敌人发射导弹，但是敌人还有一个地下的核弹头将在20分钟内引爆。不幸的是，我方的运输机不能将部队从此地带走，所以只好让部队向扩展战场的东北面的小山谷进发。沿途会遇到敌人的部队和防御设施，将他们消灭之后赶到山谷，任务完成。

战役 3

我方可以有 30 分钟的准备时间。建造 VTOL 工厂，生产 VTOL 部队。NEXUS 会派 VTOL 袭击我方部队，所以将一些 AA 部队安置在西侧拦截敌人。在南侧建造修理设施，修复受损部队。集中 VTOL 之后，派他们袭击东北面的 SAM Site 以及其附近的火箭发射台。第一次进攻结束，我方会收到 NEXUS 的来信，说 Gamma 基地已经被占领，然后完成任务的时间增加到 90 分钟。不必急于去救人，我方只要将 NEXUS 赶出这一地区就可以了。由于敌人的 SAM Site 已经被摧毁，所以我方可以派 VOTL 攻击东北面敌人的防御设施，然后让地面部队做清理工作，拾取战利品。接下来让部队向着战场的西侧边缘地带前进，去摧毁敌人在那里的阵地。还是首先让 VTOL 攻击敌人的防御设施，消灭敌人之后，拾取战利品。最后进攻 Gamma 基地，让 VTOL 摧毁敌人的 AA 炮台及其它防御设施，然后让地面部队消灭剩余敌人，拾取 Gamma 基地内的战利品，进行技术研究工作。

战役 4

在基地建造防御设施，然后生产装备有 Flashlight Laser 的新型部队。一切就绪之后，将 5 个 Flashlight 部队和 5 个其他战斗部队送上运输机起飞。因为此战不需要建造其它设施，所以不必带上工程车。在战场的西北地区着陆之后，雷达信号显示在东南方向。其实 NEXUS 的防御并不强。靠近信号显示地点之后，发现那是 Alpha 部队。与他们会合之后，便可以控制该部队，接下来将所有幸存的部队带回着陆点，完成任务。

战役 5

开始的时候一声巨响，NEXUS 的入侵者程序侵入了指挥中心的计算机。我方还有一部分部队，在进行重建之前，赶快研究 NEXUS 的 Resistance Circuits（防御电路）技术用以保护我方部队。这时 NEXUS 控制了我方的一些部队和设施。接下来建造防御设施，然后将部队集中在基地入口附近，消灭进攻的敌人。将所有的敌人消灭之后，完成任务。

战役 6

开始我方有 10 分钟的时间派侦察部队赶到战场西南角的新基

地。那里正在遭受 NEXUS 的攻击，将基地的部队集中到基地南侧的安全地带。让工程车拆毁靠近敌人 SAM Site 的 VTOL Pad。当侦察部队赶到之后，得到命令在 90 分钟之内消灭所有的敌人。敌人在我方基地南侧建造了一个基地和两个阵地，进攻的难度很大，主要要依靠飞行部队。我方的进攻先从靠北面的敌人阵地下手，派 VTOL 将敌人的 SAM Site 全部清除，然后摧毁敌人的 Cyborg 工厂，切断敌人的兵源。接下来继续攻击敌人另一个阵地和基地的 SAM Site，端掉它们之后，再将防御设施和工厂摧毁，然后派地面部队清理战场，在两个阵地分别拾取一件战利品，在基地拾取两件战利品。在摧毁敌人最后一个设施之前，研究新技术。

战役 7

NEXUS 要使用激光卫星从北向南摧毁我方基地。在南面的山谷建造另一个基地、工厂、修理设施和一些 VTOL Pad。新的基地投入运行之后，集中 3 组地面部队和一组 VTOL 部队，让地面部队向南挺进。敌人的导弹发射基地在战场的东南地区，我军可以沿着战场的东侧边缘到达那里。找到敌人的 SAM Sites 之后，马上让 VTOL 进行攻击。不断地打击敌人，不要给 NEXUS 以喘息之机。摧毁 SAM Site 之后，再将敌人基地内的工厂摧毁，切断敌人的兵源，然后向南推进。找到敌人的导弹发射基地，摧毁其周围的设施之后，完成任务。

战役 8

本关仅有 5 分钟来完成任务。迅速在研究中心研究 NEXUS 的入侵者程序(Intruder Program)。研究完毕之后，可以从系统内将其清除。接下来开始破译三组导弹密码。破译密码的同时升级先前的部队和生产新型的部队。破译密码成功之后，导弹会自动发射，完成任务。

战役 9

开始我方有 30 分钟的准备时间。要建造一个 Cyborg 工厂和两个 VTOL 工厂，控制战场上的所有能源，尽可能多地生产出高级部队。一切准备停当之后，将 1 辆工程车和 9 个战斗部队送上运输机

起飞。着陆之后将部队安置在着陆点入口附近，接着迅速调集后续部队，然后在着陆点周围尽快建造一些 SAM Site，抵御 NEXUS 的 VTOL 的攻击。接下来建造 VTOL Pad，同时还要赶快调集援军。

NEXUS 的主基地位于西南地区，但是在攻击它之前必须摧毁其它的敌人阵地。首先派部队摧毁着陆点西侧的敌人设施，然后从着陆点向南进军，摧毁另一个敌人阵地，拾取那里的战利品。调整兵力之后，派部队沿着战场东侧边缘前进，先派 VTOL 摧毁敌人的 SAM Site，然后攻击敌人其它的防御设施。部队穿过一端狭窄山谷之后，摧毁敌人的防御设施和工厂，拾取另一个战利品。摧毁东南面的敌人阵地之后，派部队西进，留意战场南侧边缘山脊上的 VTOL 基地。派 VTOL 端掉附近的 SAM Site，然后摧毁工厂。将携带了重磅炸弹的每 5 个 VTOL 编成一组，派 3 组 VTOL 同时攻击敌人，这样可以免遭敌人的集中火力的攻击，而且可以尽快摧毁敌人的 SAM Site。在攻击敌人 VTOL 的时候，会发现战场中央地带湖边的敌人的 SAM Site。摧毁它们以及它们所护卫的导弹发射台。接下来将所有部队带回着陆点进行重新调整，派 20 个战斗部队沿着战场北侧边缘向西行进。NEXUS 在西北地区有一个阵地，那里有几个工厂和很多的防御设施。两轮攻击之后，摧毁敌人的阵地。最后来到战场西侧边缘，从敌人主基地的后方发动进攻。VTOL 可以在这里大显身手，因为主基地内只有几个 SAM Site。摧毁它们之后，便可以毫无顾及地对敌人进行轰炸。将所有敌人及设施消灭和摧毁之后，取得决战的胜利。从此北美大陆统一，重建工作顺利地进行。



帝国时代 2(非正式版)

游戏类型:即时战略

语言:英文(注:本种族语音)

出品公司:微软

评价:★★★☆☆

方枝语:等正式版吧……

游戏攻略

JOAN OF ARC

战争已经持续了一百多年,法兰西输掉了所有的战役。很快地,英国和他们的盟友在 GURBUNDY 将占领整个法兰西,法兰西国王懦弱的继承人成为君主,国家军队伤亡惨重并且极度疲劳,人们几乎放弃了一切希望。在这最黑暗的时候,一个乡下女孩向世人宣告,她要为法兰西而战,她要拯救法兰西。

AN UNLIKELY MESSICY

战争日记:2 月 19 日,我军驻扎在 VANCONLENRS 附近。早晨,我被满眼的火焰和钢刀的撞击声所惊醒。(自从加入了这场困扰着法兰西多年的战争后,我经常做这样的噩梦。)我在营地中漫步,没有去欣赏刚刚降下的大雪,只是关心每一个战士的伤势和他们疲劳的

身体。每当我下命令的时候，我都会注意到他们眼中所流露出的绝望。我第一次见到的那个女孩，她告诉我们她的名字是 JOAN。她虽然是一个乡下女孩，但懂得如何骑马和战斗，她说她要拯救法兰西，驱逐人们心中的黑暗。她的声音响亮而坚定，我们听到了她说的每一个字。我可能已经失去了信心，但她没有失去，JOAN 要求我们从敌人的眼皮底下把她带到 CHINON——法兰西的统治者皇太子那里。我们要穿过的 MARANDERS 区域有许多敌人，我们将会损失很多人，死亡现在是老朋友，但 JOAN 使我们再次面对它。

任务目标：护送 JOAN 从东边的露营地（VAUCOLOUREE）到达西面 CHINON 的城堡。

提示：你要避开 BURCURDIAN 的军队，法兰西的命运将取决于你是否能把 JOAN 安全地送到 CHINON。

法兰西的军队（橘红色）是你暂时的盟友，但不能企盼从他们那里得到太多的帮助。记住，是你挑选了护送 JOAN 的，而不是他们。

在营地里，我挑选了几名战士就出发了。出了营地，我们一路向南，沿着山间的小路前进。走了没多久，我们遇到了第一股敌人，好在我挑选的战士个个身经百战，一阵混乱的砍杀过后，我们全歼了敌人，有两个人受了轻伤。简单地包扎了一下后，继续前进。我们来到河边，唯一的一座桥被敌人拆掉了，我只好先派了一个弓箭手沿着河岸向北去寻找船只。沿着河边细细的沙滩，我的弓箭手悄悄地穿过了敌人的一个城镇，继续向北，从一个浅滩过了河，在河对岸的小岛上从渔家借到了一艘小艇。开着小艇回来接上大伙儿，沿着河，绕过一个小岛后我们登上了另一片大陆。从北边的桥过去，JOAN 安全地到达了她的目的地。

战争日记：当 JOAN 的脚步声在大理石制成的城堡里回响时，肥胖的公爵们停止了议论，大家都在看着 JOAN。当 JOAN 亲吻皇太子的脚时，皇太子看上去有些害怕。“我温和文雅的皇太子”，她问到，“英国给我们提的要求是什么？为什么你不施行国王的加冕？你这样做对吗？”听到这些话，朝臣们开始议论，国王侍从也小声地向皇太子说着坏话，但是皇太子的尊严使他推开了侍从，起身与 JOAN 的目光相接触，她站在那里，个头只到我们中最矮的人的肩膀，我不知道

皇太子和自称拯救者的 JOAN 谈了什么,但他的威严同样震慑着我们。

THE MAID OF ORLEANS

战争日记:3 月 26 日,CHINON。一件事情是所有意志消沉的军人把他们的信任给了一个十来岁的女孩,另一件事是那个女孩可以给全国的军队下命令。当我们听到皇太子的传令官宣布少女 JOAN 为法兰西军队的司令官时,心中充满了骄傲。为了让她看起来更像个将军,法兰西的皇太子赠送给 JOAN 一匹战马和一套白色的盔甲。JOAN 指示我去本地教堂下的神堂寻找被埋葬已久的远古神剑,我不仅是个战士还是个无神论者,当我挖出那把布满锈迹的剑时,我们发现那把剑属于 CHARLEMAGNE——法兰西的创始人时,我不再怀疑她所说的每一个字。在剑柄上仍依稀可见的是鸢尾花形的纹章。JOAN 采用了这个鸢尾花形的纹章作为自己的象征,并画在了战旗之上,JOAN 到哪里,那面战旗就飘扬在哪里,她和我们一起来到了 ORLEANS。ORLEANS 是法兰西最好的城市之一,但是在我们的敌人英国和 BURGUNDY 的围攻下失陷了。从没有打过胜仗的法兰西把这场战争拖延了一百多年,ORLEANS 的人民需要拯救,他们需要 JOAN OF ARC。

任务目标:护送 JOAN 到西边的 BLOIS 旗帜下领导法兰西的军队。运送军队到北边的 ORLEANS,同时还要有运送补给的四辆双轮马车。确信英国军队撤退并破坏一个他们的城堡。阻止敌人破坏 ORLEANS 的大教堂,JOAN 必须生还。

提示:在英国人之前到达 ORLEANS,否则将会非常危险,注意河南岸的英国部队,不要忘记你还有军队在 BLOIS。在 ORLEANS 建立你的军队,法兰西骑士对于对付英国的大弓和包围重武器非常有用。在你能冒险出城获取其他资源之前建造市场交易,你的双轮马车也是有用的。英国的城堡里有大量的驻军,你最好在他们集结前发动攻击。ORLEANS 的农场位于城市的西面,那里的城墙很容易被破坏。

我把军队分成两组,运输车一组,战士一组。打开城堡的大门,战士们先出发了,在离城堡不远的地方,我消灭了一股敌人的骑兵后

加快了前进的速度。两队人马先来到 BLOIS，在那里有我们的一股援军。然后挥师向东，海边有两艘运输船，分几次把队伍运到对岸后，我把运输马车停到了城里的旗子旁。这时，我有了一部分物资，先把城堡的门关上，在防守薄弱的地方修几个箭楼，然后开始发展，西面城外有现成的农田和树林，派几个农民去耕种。把剩余的部队分成两股，一股守北门，一股守南门。南面只要守住桥头，敌人是冲不过来的，北边则要加强注意，积攒一定实力后，向北发动进攻，北面有两个城堡，逐一消灭，可以先挑右侧的攻击，那里只有农夫，把军队集结好后再发动攻击，最好一次拿下。千万不要一起打两个城堡，另外，战士的搭配要注意，留一队骑兵来回砍杀敌人的投石车和弓箭手，合理搭配是最重要的。

战争日记：JOAN 预言，她将在 ORLEANS 受伤，在战役的高潮，一只劲弩把她从马上射了下来，我们简直不能相信这不幸是真的。我们把受伤的 JOAN 抬出了战场，战役胜利了，ORLEANS 解放了。当我们进城的时候，全城的人都出来欢迎我们，窗子后，屋顶上，街道里，到处站满了人。他们在夜晚点燃焰火，并大声地呼喊 JOAN 的名字。

THE CLEANSING OF THE LOIRE

战争日记：6 月 14 日，ORLEANS。我们拯救 ORLEANS 的行动虽然挫败了敌人，但是影响很小，英国仍然占有一大半法兰西的土地。JOAN 变得狂躁、迟钝，她召集了军队，没有说什么，但她下达的任务是把英国人赶到海里去。影响 JOAN 的是 TITANIC，土匪和恶棍聚集到她的旗帜下发誓，并成为战斗英雄和爱国者。在他们之中有一个人叫 LA HIRE，一个身穿镀金铠甲的大力士，他用拳头和咒骂来指挥人。他要去折断 PATAY 这个英国人的咽喉要道。PATAY 是通往 LOIRE 河谷的唯一通路，英国人把 LOIRE 把守的像铁桶一般，与此同时，英军 JOHN·FALSTOLF 将军带领的大批人马破坏了周围的村庄。JOAN 领导我们到 PATAY 去夺取英国人的城堡，不过无论如何我们都必须避开 FALSTOLF 的军队，直到我们有实力去对付这些老兵。

任务目标：消灭至少 3 个英国城堡。活捉或杀掉 JOHN·FALSTOLF。JOAN 必须生还。

提示：你需要侦察才能找到额外的黄金。河里有一些鱼，但你要

穿过去在一片有许多可以耕作的土地登陆。在发动攻击前要积累足够的军事力量。

为了保证 JOAN 的安全,我把她和几个农夫编在了一组,队伍先向北走,在河边有两艘战舰和一艘运输船接应我们。我紧贴着地图的右侧来到河对岸,在一小块登陆点上了岸后擦着地图的边穿过一片树林,那里有一大片空地,周围还有些金矿和石料可以开采,正是修建基地的好地方。周围有两个敌人的箭楼,先不去管他,等有一定实力后分别拔除。然后一路向西挺进,城堡后面的农田里,我见到了 JOHN·FALSTOLF,就是那个骑马拿大枪的人。不用说,六七个骑兵一拥而上,既然可以要死的何必去费力提活的?我砍……扫平农场以后稍做休整,一路向北,那里还有几个城堡。由于我选的难度是最难,敌人相当凶猛,足足耗了我将近一天的时间。

战争日记:PATAY 战斗之后,英国不可战胜的神话破灭了,现在我们知道我们也可以打胜仗,只要你足够坚决和狡猾。英国的长弓手开始大批杀害法国骑士,更糟糕的是现在我们两面受敌,皇太子的顾问们开始妒忌,并用更多的时间去争论 JOAN 在朝中所造成的影响。我祈祷 JOAN 在皇太子的顾问背叛她之前完成她神圣的使命。

THE RISING

战争日记:6 月 25 日,ORLEANS。失去生气的法兰西开始复苏,我们的队伍又补充了不少新兵。在以前,男人发誓只效忠他们的统治者,现在,我们不是为了所谓的贵族战斗,而是为了法兰西。我们、JOAN 都是法国人,在我们的头脑里没有什么分别。法兰西的皇太子也亲自来到了 ORLEANS,我从没见过这样的庆典,法兰西需要国王,所以我们必须护送皇太子到 RHEIMS,在那里举行加冕典礼。然而,RHEIMS 是非常危险的,ANGLO BURGUNDIAN 的军队威胁着那里。途中还要经过两座城市 TORYES 和 CHALON。JOAN 命令我们在加冕典礼前解放这三座城市,我们渴望去参加这场战斗。

任务目标:破坏 TORYES 的市中心和解放 CHALON 和 RHEIMS。JOAN 必须生还。

提示:控制河面是个好方法,但不要在船上花费太多的资源。记住你的任务,不用摧毁城市,只要把英国人赶走。

我先派了两个骑兵去探路，走了一阵，我高兴坏了，一条大河把地图分成了两半，干掉了一群挡路的敌人后，我开始建造自己的城市。先做个码头，迅速抢占河面的控制权，然后就可以安心发展一段时间。基地附近有几片矿区，但都有箭楼守卫，基地靠左侧的地方有一片浅滩可以通到对岸，是重点防守对象。河对岸的敌人分三拨，分别位于对岸的左、中、右，我先集中兵力消灭了左侧敌人的有生力量，然后迅速拆毁房屋，后方同时派人过来，把兵营修建在这里。然后向右，再把右侧的敌人消灭后，我堵住了敌人的最后一个大门口，尽快集结兵力，制造一些攻城用的武器，骑兵打头阵，重武器拆房，很快地图上就只剩下一种颜色了。

战争日记：当我们进入 RHEIMS 时，许多农民和地主在 JOAN 面前跪下，有些人甚至亲吻她的马蹄。微风中，大炮轰鸣旌旗招展。在巨大的宫殿里，皇太子跪在大教主的面前，进行了加冕仪式，成为法兰西的皇帝。祈祷、说教和赞美诗在大厅中回响。在飘洒着香水气味的公爵和小姐之间是我们军队中的衣衫褴褛的士兵们，他们身上许多伤口还没有痊愈。JOAN 站在国王的旁边，还有她那布满泥浆污迹的战旗。尽管大家都在庆祝胜利，但我的心中除了战争还有一些别的东西，我的父亲还有祖父都是在与英国军队战斗时牺牲的。JOAN 带给了我们希望，但我不知道这个希望能不能一直持续到战争胜利。

THE SIEGE OF PARIS

战争日记：9 月 3 日，RHEIMS。法兰西再一次有了国王，可是，JOAN 在人民当中受到了极大的拥护，妒忌在宫廷中开始滋生。国王身边阴险的顾问开始搜寻对 JOAN 不利的证据，往国王脑中灌输，结果只是个时间问题。JOAN 必须尽快完成她的使命。PARIS，法兰西的宝石，已经在英国的暴政统治下 10 年了，我们现在向 PARIS 前进，我们已经约定了援军到达的时间。

任务目标：在 PARIS 城河的南岸与国王的援军会合，至少援救 6 名 PARIS 的难民，把他们送到位于东面旗子所围成的方块里。JOAN 必须生还。

提示：集中你的兵力，不要试图消灭每一个敌人。注意保护好你

的重武器,敌人的箭楼是一个很大的问题。

战斗一开始,马上把地图左侧出现的农民编组集中,让他们老老实实地呆在旗子旁,然后开始编组,骑兵、步兵、枪兵、重武器各一组。把重型投石器收起来以后,派骑兵向左侧侦察,迅速消灭两个牧师后停下来,队伍在那里集中,然后用投石器的大范围视野来确定敌人箭楼的位置,展开后派枪兵在周围保护,骑兵在周围巡视。把引出来的敌人和两个箭楼消灭后进城,如果不着急的话可以先拆毁一部分建筑物,城里还有一个城堡,要小心应付。在桥两侧还有两个箭楼,先拆了它然后再让骆驼兵加入。中间的小岛上也有一个箭楼。过河后城市的中部有一些援军加入,城中最大的建筑周围有五六个牧师,最后分兵一次解决,要不很烦人。城里左侧有个城堡,旁边还有个投石器,最好是拆墙出去,何必和城堡较劲呢? 出口那里也有一个投石器,用骑兵拆了它。终于杀出 PARIS 城了,出城后向右走,在目的地的周围有一群敌人,派一些人与他们纠缠,乘机把农民送进城里的约定地点。

战争日记:悲剧,使我们彻夜不眠,谗言,像出穴的毒蛇一样狠毒。我们最坚强智慧的 JOAN OF ARC 被关在了 BURGUNDIAN 监狱里日见憔悴。军人们凝视着黑暗的天空,在默默地谴责自己,不能保护她就是不能保护法兰西。PARIS 是我们军队第一个失利的地方,现在是全法兰西最黑暗的时刻。

A PERFECT MARTYR

战争日记:7 月 14 日,BORDEAUX。没有了 JOAN OF ARC,丰富的世界变得空虚和乏味。英国人把她作为异教徒来审讯,JOAN 敏捷的思维就像她的剑,她巧妙地避开了检举人的语言陷阱。最后 JOAN 没有放弃她的使命,英国人捏造了她的罪行,并要在树桩上把她烧死。但她没有白死,"LA PUCELL"成为了战斗口号,平民和贵族都拿起了武器。即使没有了首领,我们的军队也是人民的军队。我们摆好阵势,扑向了英国的 CASTILLON 要塞。CASTILLON 的胜利将彻底打垮英国,骄傲永远属于法兰西。我可以在这场战斗中死去,我要为 ORLEANS 的少女而死,我要死得像一个法兰西的爱国者。

任务目标:与法兰西的军队会合,由 RICHEMONT 下达命令。集

合法兰西所有的火炮，干掉敌人。把英国的旗帜从 CASTILLON 拔掉，插上法兰西的国旗。法兰西的旗帜在马车上，英国的旗帜在东边的小山上。

提示：在英国军队之前发动攻击，但是攻击前要准备就绪。在这里，大多数的土地都被占领了，你只有消灭 BURGUNDY 来占领它的土地，但不要全部拆掉围墙，你可以利用它来防御。长弓手很强大，但大炮更好。

我赶着马车一直向南走去，穿过一条小河后，我见到了许多军队，我纠集起所有的人马向河对岸杀去，在对岸，我又遇到了一些战士加入，摆开我们的投石器，把敌人外围的箭楼统统干掉后，轰开一段城墙杀进去。扫平了红色的人马后再集合人马一路向北杀去，黄色的敌人也不堪一击，在我方强大攻势下很快就土崩瓦解了。然后把军队迅速集结到两块大陆之间唯一的通路旁，派几个农夫在后方迅速发展，这里的资源能用好久。休整一段时间以后，先把河边的箭楼拆掉，然后慢慢向前推进，也可以统帅一队骑兵冲到敌人的后方大肆砍杀农民。迅速升级，建造投石器，然后轰掉敌人的箭楼，用骑兵拆掉敌人的投石器，把兵力集中在投石器周围，胜利最终会属于你。记住拔掉山头上的英国国旗，再把自己的马车放到上面。一定要保护好马车，否则……

战争日记：英国花费了一个世纪的辛苦、鲜血，胜利在一个十几岁女孩的手中扭转了，英法百年战争结束了，更重要的是 JOAN 以她的行为创建了法国民族主义的精神，农民和贵族不再属于地主和国王，而是属于整个法兰西。我们不会就此忘记 JOAN，她的雕像和彩色玻璃肖像已经挂在了数以百计的乡村和城镇里，遍布整个法国，JOAN OF ARC 被作为圣人崇拜。有时历史的结局由武器的力量来决定，其余的则是由意外所决定。但是在 15 世纪的法国，历史由一个年轻的女孩所决定。历史上只有她一个人在 17 岁的时候就能号令全国，统帅三军。

真命天子

类型:即时战略

语言:中文

出品公司:华艺国际

评价:★★★☆☆

方枕语:BUG 好多好多……

相信大家一定玩过《帝国时代》,当您看到这篇手记时,也许您正在玩《帝国时代 2》。不过小生在玩《帝国时代 2》的测试版时,感觉它似乎只在画面和兵种上有所增加,大有欺骗玩家的感觉,这也许是测试版的缘故吧!在《帝国时代 2》测试版推出之前,台湾的华艺公司推出了一款中国自己的"帝国时代"——《真命天子》,游戏的类型和风格完全模仿《帝国时代》,但是在其中还融入了部分《骑士与商人》。虽然是在模仿《帝国时代》,但是毕竟是中国人自己的游戏,于是小生怀着一颗爱国心,拿起战斗时常用的"武器"(鼠标!),开始痛玩。

《真命天子》这个游戏的游戏性还可以,其最突出的特点是拥有中文配音(很可笑吧!)。中国有一句古话:万事开头难。作为新上手的玩家的您,在玩这款游戏时,会深刻体会到这句话的含义,为了让新玩家练到"金刚不坏之身",小生特意赶制了"九阳真经"一部献给新玩家,希望会让您有事半功倍的感觉。

玩家在进入游戏前要明确几件事,首先是地图的选择,游戏之初

有8个地图可以供玩家选择,每个地图都是800×600的,而且地图很大。在移动部队或建造时最好使用鼠标在地图上击点,如果您硬要移动鼠标来移动地图,头晕可能是常事!(因为在游戏中绕行一周要10分钟以上。)其次是游戏是由台湾公司推出的,所以要外挂内码转换软件才可以,其中"东方快车"会和游戏冲突,希望玩家外挂《南极星》;游戏中的选择会影响玩家以后的游戏发展,在游戏中由5个种族可以供玩家选择,5个种族各有特点,天神教的法术很强(游戏中加入各种不同的魔法),汉国兵种的攻击力很强,可以近距离攻击,玩家可以依据自己的喜好来选择。游戏开始时玩家就可以和敌人结盟,只是不可以过关而已,这一点可能是游戏的BUG。游戏开始后玩家可以发现地图全部打开,这可以省玩家很多事了。关于游戏发展问题请看下面的分析。

小生认为此款游戏发展可以分为3个阶段,一是刚进入游戏时的前期发展阶段。在这个阶段中,首先要仔细观察地图,找到各种资源分布的位置。在一般的情况下,各种资源都可以在基地的周围找到,其中铜矿和铁矿会在山崖的正面,而不是像《帝国时代》在地面上,玩家要注意这一点!在游戏开始后,玩家的金钱非常有限,大约只有700~1000元左右(地图不同金钱会有不同),在这时候,玩家不要建造铜矿和铁矿,因为这两种资源是在发展中期才用到。开始时,玩家首先要建造的是锯木场,锯木场的位置应该尽量靠近森林,建好后会有工人自动在里面工作,但是玩家还应该向锯木场增加工人(击点锯木场,然后击点左侧的按钮来增加工人),一个锯木场可以提供玩家前期所须的足够木材。此时玩家大概还有200元左右,要兴建一片农田,这一点与《帝国时代》有较大的出入,因为在《真命天子》中没有直接的食物来源,食物都来自农田,然后向农田增加农夫,来提高粮食产出的效率。玩家应注意一点,就是当农田的粮食达到上限100时,农民会自动回家,此时需要玩家手动调节运输队(仓库中的运输马匹)来运输粮食。击点农田并击点右侧的按钮来修改运输队。当粮食运走后,农民会自动恢复工作。在前期的发展阶段中,一片农田所提供的粮食是绝对不够的,玩家在前期大约需要5片以上的农田。但是玩家的金钱在建造一片农田后,就所剩无几了,这可怎么办

呢？

细心的玩家会发现，在击点仓库后有一条能量条出现。这一条线代表的是物资转化为金钱的时间，当能量到头后，玩家的金钱会有大幅度的增加。可是一个仓库转化为钱的工作毕竟是需要很长时间，所以小生在此建议玩家多建造几个仓库，这样不仅使物资转化金钱的时间大大的缩短(因为每个仓库都在转化!)，而且还可以有更多的运输队投入运输。当玩家拥有 5 片以上的农田时，粮食的供应应该不成问题了，此时不妨再建造一个锯木场，可以为下一部的发展提供条件(这也是先期投资吗!)。游戏到此，前期的发展工作也接近尾声了，在最后玩家不要忘记多建造几个房屋，来提升一下闲置人口的数量。这一点与《帝国时代》中不同，玩家不用"生产"人，只须建造房屋就可以提升人口数量。

第二阶段是游戏的中期发展阶段，这个阶段也是玩家全面提升建筑物属性的阶段。在这个阶段中，玩家首先要建造的就是铜矿和铁矿，两种物资是中期发展中不可缺少的，它们的作用就如同《帝国时代》中的黄金，缺少了就不能为建筑物升级。玩家此时首先要找到铜矿和铁矿的位置(黄色代表铜，白色代表铁)，它们一般都是在山崖，然后玩家以 600 金分别建造铜矿和铁矿，增加工作人口是提高矿藏产出的唯一途径，方法和前面一样。铜矿和铁矿也有资源上限，达到后工人和农民一样会自动回家，所以玩家不要忘记让运输队来运输物资。在中期发展阶段，玩家一定要保持各项数值的平衡，千万不要疯狂，建造之后使某一项数值达到红色(代表负值)。在此小生的建设性方法是：先建造几片农田，使粮食的储藏量达到一个较高的程度，然后再建造房屋使剩余的人口充足。下一步就是建造兵营，因为在前面玩家已经建造了不少的房屋，士兵的数量应该不成问题。此时玩家不要过早地造兵，这一点与《帝国时代》相同，在建筑物升级后会有更为强大的士兵出现。建完这些建筑后，玩家应该还剩 1000～2000 的金钱。这时候玩家就可以不建造建筑物了，只要调节运输队的运输情况就可以了。当金钱达到 4000 左右、铁和铜的储藏量达到 1000 后，玩家可以为基地升级，升级后出现了众多的建筑物，其中救火队和医疗队的建筑物在中期发展阶段没有必要建造。基地升级

后，可以为兵营升级，然后再建筑一个工房。工房的作用是用来升级士兵的等级，升级兵营后不能造出更新的士兵，这点玩家要注意！在中期发展过程中，可能会有小部分敌人来骚扰玩家，玩家应该尽量将敌人抵挡在农田和锯木场的外面(依靠开始自带的兵力就可以了)。如果敌人接近这些建筑物时，工人和农夫会躲起来，这样你的建设工作就会放慢速度，所以玩家要密切注意敌人的一举一动。中期发展的最后，玩家应该和前期发展一样建造一些农田和锯木场等基础设施，然后当金钱达到 5000 以上、其他资源都在 1000 以上时，就可以进入后期的发展了。

游戏的后期发展就是向敌人宣战，展开攻防战的阶段。在这个阶段的开始，玩家应该先造 2－3 个锯木场，让木头的储藏量达到 2000 以上，因为以后要建造的建筑物，木材的需要量会很大。然后在每一边的门口建造 2 个瞭望塔，瞭望塔的作用如同《帝国时代》中的箭塔，是《真命天子》中最好的地面防御建筑。在 2 个瞭望塔中间建造一些栅栏也是十分有必要的，但是一定要留下一个缝隙，可以让士兵出入。在此小生还要说明一下，如果玩家的仓库建造在城市的同一侧，运输队进出城市的方向会固定，这样玩家就要在运输队常进入的城门少建造几个栅栏，不要影响运输队在战斗时的运输。还记得在中期发展中小生不让玩家建造的几种建筑物吗？在后期的发展中是需要建造的。首先建造救火队，因为《真命天子》和《帝国时代》不同，在游戏中农夫不能维修建筑物，只能依靠救火队来维修。所以救火队在战斗时才会有作用。其次是建造医疗队，医疗队的作用如同《帝国时代》中的法师，可以为受伤的人补满生命值。两种建筑物都建好后，可以建筑一种神塔(天神教种族特有的)，但是每一种族都有一种与之类似的建筑物。此种建筑物的作用到现在小生还没有弄明白，请大家原谅，这种建筑物的作用好象是如同《帝国时代》中的奇迹；建造后一定会遭到敌人的进攻，所以玩家还是小心为好。下一步就是造兵，游戏中开始有一个主将，主将可以带 15 个士兵，玩家可以通过工房来升级士兵，然后再造兵。主将的生命值很多，而且还会一个比较厉害的魔法。玩家攻击敌人时，不要让主将冲在最前面，让他打后阵使用魔法攻击敌人。消灭敌人的方法因敌人势力会有所不

同。如果敌人的势力在玩家以上，玩家可以建造神塔，吸引敌人主力部队来进攻玩家的基地，利用瞭望塔和栅栏消灭敌人，然后立即转守为攻，攻击敌人的基地，在攻击敌人基地时，要尽量消灭敌人的初级建筑物和农民。需要攻击的建筑物主要是仓库和木材场，使得敌人初级资源无法获得，然后消灭敌人总部就可以过关。如果敌人的势力在玩家之下，可以慢慢地折磨敌人或采取一种近乎"变态"的消灭方法。

写到这里小生的游戏心得也应该到一段落了，游戏心得中如有不对的地方希望大家体谅。游戏中的发展路线不会只有一条，不过小生游戏心得中写的路线是比较节约时间的一种。玩家也可以拥有自己的发展路线，但是小生最后要提醒玩家，游戏中的电脑会作弊，它的发展速度始终比玩家要快，要小心。《真命天子》游戏的其他部分玩家可以自行体会。

機械戰斗 MACHINES

机械战斗

游戏类型:即时战略

语言:英文

出品公司:阿克拉姆

评价:★★★★☆

方杖语:别搞错啊,就是那个叫《机器》的游戏,直译不太好听^-^。

攻关指引

第一关

任务简介:首先与指挥官取得联系并保护指挥官返回基地,然后建造一个军用工厂并生产5个攻击兵,在此过程中要保证指挥官不被杀死。

战术指导:本关一开始,我方便有4名士兵。我沿着边沿向右走,消灭了2个敌方单位并与指挥官取得联系后就护送其向地图右下方的基地前进。在行进过程中,尽量不要让指挥官冲在部队前头以免被敌人杀死导致任务失败。到达主基地后应选定基础建筑师并按C键选定军用工厂进行建造。建好工厂后再生产5个攻击兵即可完成任务。

第二关

任务简介:找到并摧毁敌人所有建筑。

战术指导:本关伊始,我方已配备了2个基础建筑师、1个运矿车、1个指挥官及1个探测器。先派探测器寻找矿藏并建造矿井,同时将攻击性兵种调往右方抵挡敌人的进攻。建好军用工厂和民用工厂后,再生产几个探测器和运矿车进行矿产资源的开发。有了一定的资金,我方便可以大量生产攻击兵,当攒够一定兵力后就可以去找敌人了。敌人的基地在地图正中,只要将其摧毁便可过关。本关我方可以建造军用研究室和民用研究室,建好后只需派由民用工厂生产的科技兵进入实验室即可利用它们研究新的建筑或兵种。

第三关

任务简介:找到并摧毁敌方的 Seeding Pod。

战术指导:本关的地形十分复杂,我方的位置在地图的左下方。向右绕过2个山头,会看见山谷处有敌人的采油机,千万不要将其摧毁,只需将敌人的小炮干掉并在一旁等待我方援军的到来。援军到来后,派基础建筑师改造敌人的建筑,与此同时一定要做好防御工作。改造完毕后,我方即可建造军用和民用工厂并生产士兵了。一段时间后,指挥我方绝大部分士兵从所在位置一直向上走并在叉口处拐向右方即可发现敌人基地。要找的 Seeding Pod 在敌基地的最上方,冲过去将其消灭即可轻松过关。

第四关

任务简介:我方至少有3个攻击兵到达敌 Commsat Relay Station。

战术指导:本关伊始,我方已配备了10个攻击性士兵及医疗指挥官一名。既然我方出现在地图左下方,那敌人一定在右上方了,带着这种假设,我指挥着众将士向右上方行进。行进过程虽然遇到过几股敌人且我方的战士们一一挂彩,但在医疗指挥官的精心治疗下,它们都恢复了正常(使让医疗指挥官冲在前头)。继续向前,在一道门处摧毁了敌人的2个炮台后即可进入敌基地内部,沿着道路一直

走即可到达 Commsat Relay Station。本关要注意经常为战士们补充体力且不要把队形拉得太长以免被敌人各个击破。

第五关

任务简介：消灭所有敌人并到达 Central Control Core。

战术指导：配备了7个收割机、2个指挥官及1个医疗指挥官的我方部队出现在地图右上方，而要到达的 Central Control Core 在地图中下方。虽然与上一关一样，我方可以利用医疗指挥官为士兵们进行体力的补充，但敌人的实力却非上一关所能比拟。为了能顺利完成任务，我方一定要注意集中优势火力并保持队形，千万别让某一位战士落下队来。另外，本关地形十分复杂，所以在行进过程中一定要不断旋转视角以获得最佳的观察角度。

第六关

任务简介：摧毁敌方的 Seeding Pod。

战术指导：一开始，我方部队出现在地图中下方。虽然此时我方没有任何建筑可供使用，但只要派兵将左边的敌有生力量消灭并派基础建筑师将敌建筑改造过来即可展开建设。由于敌人的初期实力强于我方，所以务必要部署好防御力量。挡住了敌人一轮又一轮的猛烈攻势后，我方应集中全部兵力深入敌人腹地，在与敌人交战的过程中应优先攻击敌军用工厂等军事设施以断其兵源。最后，摧毁敌 Seeding Pod 即可顺利过关。另外，在初期防御过程中，一定要小心敌人的巨型机器人。

第七关

任务简介：摧毁敌方所有的矿厂及转化厂并保存至少一个大机器人。

战术指导：一开始，我方已配备了2个基础建筑师、2个大机器人及另外一些攻击型士兵，本关的任务之一就是保证2个大机器人中至少有1个要活着。首先应派兵向左行进并派基础建筑师将此处的敌建筑改造过来，然后再向右方前进并将另一处敌基地中的建筑

改造过来。此时，我方即可与敌人形成对峙。为了获得更为强劲的兵种，建造军用及民用实验室是当务之急。拥有了一定数量的强力士兵后，我方即可向上行进，在保证 1 个大机器人安全的情况下将敌基地摧毁即可顺利完成任务。

第八关

任务简介：研制并制造至少 1 个 Roortex Conductor 并摧毁敌人的 Seeding Pod。

战术指导：我方还未站稳脚跟就遭到了小股敌人的攻击，不过它们却不堪一击。经过笔者的观察发现，本关一开始我方便拥有 3 个军用工厂及 1 个 Seeding Pod，另外地图中间还有几个科技研究室可供利用。经过一段时间的发展壮大，我方应已攒够一定数量的士兵。此时，派它们沿着道路绕到我基地下方并将此处的监狱摧毁即可救出我方的 2 名科技兵，再将它们送入地图中间的军用研究室(2)中即可展开毁灭者的研制工作。研制完毕后，我方即可放弃这些研究室。敌人此时已拥有了毁灭者并展开了以毁灭者为主的攻势。见过它们的惊人威力后，笔者认为应首先将毁灭者的生产提到议事日程上来。等到我方也拥有了这些强力武器后，摧毁敌人的 Seeding Pod 将只是早晚的事。本关唯一的难点就是敌人的毁灭者，在与它们交火的过程中，一定要注意不要蜂拥而上以免被其发出的黑洞吸走。由于其防御力很差且攻击速度很慢，所以只需派少量攻击兵即可将其消灭。

第九关

任务简介：摧毁敌人的雷达装置，得到援兵后摧毁敌人的军用工厂。

战术指导：一开始，我方出现在地图左上方并配置了几个装甲和火力相对来讲都比较弱的士兵。沿着唯一的道路往下走会遇到实力整体强于我方的敌部队的阻截，好在它们的队形拉得较长，只要集中兵力将其歼灭是不成问题的。继续向前并摧毁敌人的雷达装置，我方的援军便会在地图左下方出现。接下来的攻关就没有什么难点

了，只需在发展初期做好防御工作，然后集中兵力摧毁敌军用工厂即可。另外，本关仍要小心敌人的毁灭者制造的黑洞。

第十关

任务简介：消灭所有的侵略者并摧毁敌人所有的工厂。

战术指导：本关一上来，我方分别出现在两个地方（都在上方）。首先把3个攻击兵调回主基地参与防守并迅速展开建设。为了使我基地在初期免受敌人的攻击，还应在基地外围修建一定数量的固定防御设施。当敌人的攻势已不能对我方造成威胁时，我方即可调集兵力进行攻击。笔者试探着从左下方的叉口处继续向前并在前面发现了敌人的一些建筑，将其摧毁，然而我方的这一批进攻部队损失也十分惨重。再次从基地调集兵力并进入右下方的叉口，更多的敌工厂在前面出现。只要集中攻打敌军用工厂，敌人的军事实力便会骤减，此时再将敌人各个击破就不再是什么难题了。

第十一关

任务简介：摧毁敌人的所有建筑。

战术指导：本关一开始，我方应先派一部分兵力向地图中部行进并快速抵达那里位于围墙中的我方建筑（若不及早赶到，该建筑就会遭到敌人的攻击）。随后，我方便可以安下心来增强军力。等兵力充足后，调集兵力直奔地图右上方即可将敌人的绝大部分建筑摧毁。不过，若想顺利过关，我方还必须摧毁位于地图左上方的敌人的2个小炮。本关可以利用工程师2建造空中军用工厂，然后再用该工厂即可生产飞行探测器。该探测器的探测范围比较广且速度较快，是寻找矿藏的好帮手。

第十二关

任务简介：至少将一个敌人的指挥官转化过来并使它返回到开始处。

战术指导：一进入本关，玩家便会发现我方帐下多了一个可以将敌人转化过来（按"J"键或让它自行攻击）的新单位——叛逆者，但由

于其装甲十分薄弱,所以应尽量将它保护起来,等到敌人靠近再派其出战也不迟。不过敌方的固定防御设施是无法转化的,只有将其摧毁。本关的行进路线不是十分复杂,只需派士兵们走个"S"型即可到达2个敌指挥官所在的位置(地图中上部)。随后,派叛逆者慢慢靠近敌指挥官,等到它们基本处在一点上时按"J"键并选定其中之一即可将它们同时转化过来。否则,2个指挥官会自相残杀从而导致任务失败。最后,使指挥官返回出发点即可轻松完成任务。另外,当到达地图中上部时,千万不要再向前走了,否则我方会遭受灭顶之灾。

第十三关

任务简介:使指挥官安全返回主基地。

战术指导:本关伊始,我方基地在地图左下方,而要营救的指挥官在左上方。根据前面几关的经验,我方肯定无法直接过去营救,而必须从右边饶上去。为了完成这一目标,我方必须在大力发展军力的同时保证指挥官的安全。最能对我方指挥官构成威胁的部队便是敌人的毁灭者了,当其慢慢靠近指挥官并准备发出黑洞的一瞬间,应迅速使指挥官向敌人所在的位置前进,躲过黑洞后便可以轻易地消灭毁灭者。与此同时,我方还应在左下方的基地右侧修建导弹塔,它的强大威力足以防止敌人的进攻。当然,部署机动力量进行防御是必不可少的。做好这两处的防御工作后,我方即可集中兵力对敌人发动攻势,将敌人的有生力量消灭并将其各个军用工厂摧毁后便可以使指挥官返回基地。

第十四关

任务简介:获取核弹发射井的科技。

战术指导:本关一开始,我方就会遭到敌人的攻击,将它们依次消灭后立即派指挥官给战士们补充体力并将间谍单独编为一队。注意,千万要保证间谍的安全。在前进途中,我方发现了敌人的2门大炮,若想毫发无损地将其摧毁,可以选定1个射程较远的单位并转换视角,然后单独控制它在大炮的射程之外慢慢对其进行攻击。继续

向前并再次摧毁敌人的 2 门大炮之后，我方即可派间谍在核弹发射井四周安放 5 个 Mine(选定间谍，按 Dropmine 键，再点击要放的位置即可)。安放完毕后，游戏会倒计时 30 秒，我方必须使间谍在 30 秒内返回基地才能顺利完成任务(此时最好存一下盘)。若想达到这一目标，派我方战士们从右侧吸引敌人火力并派间谍走原路即可。在攻关过程中一定要注意核弹发射井位于地图的中上方，其旁边有 1 个科技实验室。另外，由于本游戏的 AI 并不是很强，所以在间谍返回出发点的过程中一定要时刻观察以免卡在路上。

第十五关

任务简介：消灭所有的敌人并摧毁所有的敌工厂。

战术指导：敌人从右边水上进攻时一定要派兵进行堵截，否则我方就会遭受很大的损失。另外，基地左下方将只出现一股敌军，将其消灭后就可以将这里的兵力调离了。本关要将敌人全部消灭其实十分简单，只需通过一段时间的研究工作，研制出大机器人并派其作为我军的主力对地图右下方的敌人发动攻势即可。本关的难点在于初期，为了对付敌人在本关开始不久时对我方展开的攻势，我方应在基地外围修建相当数量的导弹塔。不过当有敌人攻击时，一定要注意控制我方战士们的行动，千万别让它们盲目出击以免遭受我方导弹塔的袭击。另外，本关的资金比较紧张，一定要节约使用。

第十六关

任务简介：使 Controller 免遭摧毁并摧毁敌人的所有建筑。

战术指导：本关一开始，玩家会发现我方的 1 个大机器人已经部署在 Controller 周围，但这是远远不够的。要想抵挡住敌人对 Controller 展开的攻击，我方务必将一部分兵力调到大机器人周围协同作战。与此同时，还应在基地下方的大门处修建几个导弹塔以抵挡敌人从下方而来的进攻。由于敌我双方都拥有核弹发射井，所以保护己方的该装置不被摧毁并摧毁敌方的该装置便成了双方争夺的焦点。敌人的核弹发射井在其下方的基地中，只需将其摧毁即可使这

一严重威胁不复存在。最后，在核弹发射井的协助下派以大机器人为主的我方部队摧毁敌人的另外两处基地即可过关。另外，在本关刚开始时会有一段时间地图处在全开状态，利用这段时间可以仔细观察敌基地的位置。

第十七关

任务简介：摧毁敌人的发生器。

战术指导：本关转为空战。我方出现在1个巨大的陨石上，而敌人就在我们正前方的太空船上。一开始是什么都看不见的，这时就必须用飞行探测器到附近的小陨石上找矿。找到矿后，把建筑师运过去修建采油井，再用运矿车运矿即可获得源源不断的资金。等到我方的实力有了相当程度的提高后便可以准备展开攻势了。首先应查明敌发生器的位置（位于敌太空船的2个角上），然后派少量部队从一侧吸引敌人火力并派运输器运送大部队（按 Drop 键）从另一侧着陆，即可轻松突破敌人防线。

第十八关

任务简介：摧毁敌人的 Central Controller。

战术指导：本关比较容易。首先派战士们打破前方的大门并等在里面将进来的敌人各个击破。然后派医疗指挥官为战士们补充体力并指挥所有的战士攻打地图中上方的 Central Controller，即可迅速尝到胜利的滋味。不过，在攻打该建筑时，若背后受到敌人的攻击应迅速调过头来将其消灭。

第十九关

任务简介：找到 Door，并将任意5个我方单位（至少）送进 Door 中。

战术指导：一开始，应先派兵攻击位于右侧的包括核弹发射井在内的敌建筑并将它们摧毁。然后在右边修建几个导弹塔以防御敌人从下面而来的攻势，与此同时应派由民用合成工厂生产的 Titan Mex Constructor 修建核弹发射井。等到卫星地面站修建出来以后，整个战

场的全貌便展现在玩家的眼前。此时,用蓄好能量的核弹发射井向敌人的心脏地带发射核弹即可使敌人遭受巨大损失。最后,派强力兵种将位于地图中部的 Door 击破并派 5 名士兵进入其中即可完成任务。本关需要注意的是,敌人会利用核弹发射井袭击我方的卫星地面站。所以,要想时刻观察敌人的动向需多修建几个该种建筑。另外,建筑物不要修建得太密,否则体形巨大的 Titan Mex Constructor 将寸步难行。

第二十关

任务简介:摧毁敌人的 Controller。

战术指导:派建筑师修建好各种设施后,玩家会发现所有高级武器都可以直接生产了。所以,本关已没有修建研究室的必要以免浪费宝贵的资源。我方基地外围有三个出口,其中敌人的主力进攻部队出现在上方的那个出口,左右的 2 个出口只需派少量士兵防守即可。为了防止我方战士被敌人转化过去,我方应在出口处修建一定数量的导弹塔。做好防御工作后,玩家即可派几个大机器人从左边的出口出去并沿着一条狭长的走廊走到地图的最左边。继续往上并在前面摧毁了敌人的工厂后即可派战士们来到地图中间,敌人的 Controller 就在那里。刚一靠近,敌人的大机器人便会出战,此时正好可以将它们转化过来。利用敌人的力量,我方便可以轻松地摧毁门口的 2 个导弹塔。最后,集中全部兵力攻打 Controller,将其摧毁即可取得这场艰难的战斗的胜利!

兵种详解

名称	射程	装甲(Armor)	体力(HP)	造价	装备及备注
Scout(1) 侦察兵	35	10	12	35	Bolter
Scout(2)	15	10	12	35	Disrupter

续表

名称	射程	装甲(Armor)	体力(HP)	造价	装备及备注
Grunt(1) 格兰特	35	15	25	35	Bolter
Grunt(2)	15	15	25	37	Napalm
Grunt(3)	15	15	25	35	Disrupter
Warrior 斗士	15	15	25	50	Heavy Bolter
Reaper(1) 收割机	45	20	30	50	Auto Cannon
Reaper(2)	95	20	30	50	Plasma Rifle
Wraith Reaper(1) 鬼魂	45	30	30	75	Auto Cannon
Wraith Reaper(2)	95	30	30	75	Plasma Rifle
Enforcer(1) 强制者	50	60	70	125	Bolter Cannon
Enforcer(2)	50	60	70	125	Plasma Cannon
Knight(1) 骑士	60	70	80	200	Heavy Plasma Cannon
Knight(2)	75	70	80	200	Short Range Missile Launcher
Knight Templar(1) 圣堂武士	85	80	90	300	Long Range Missile Launcher
Knight Templar(2)	90	80	90	300	Heavy Plasma Cannon
Commander 指挥官	95	30	40	100	Pulse Rifle
Medic Commander 医疗指挥官	95	30	40	100	Healing Charger & Pulse Rifle

续表

名称	射程	装甲 (Armor)	体力 (HP)	造价	装备及备注
Commandant 司令官	95	30	60	150	Pulse Rifle
Medic Commandant 医疗司令官	95	30	60	150	Healing Charger & Pulse Rifle
Warlord 首领	90	30	70	300	Medium Range Missile Launcher
Surgeon Warlord 医师	90	30	70	300	Supercharger & Sabre Missile Launcher
Judas Warlord 叛逆者	90	30	70	380	Treachery & Sabre Missile Launcher，其中 Treachery 可以将敌人转化为我方战士
Assassin Warlord 暗杀者	60	50	70	350	Heavy Pulse Cannon
Assassin Surgeon Warlord 战神	60	50	80	350	Supercharger & Pulse Cannon
Crusader	100	20	30	175	Rapider Missile Launcher
十字军战士					
Eradicator 毁灭者	90	20	30	175	Vortex Singularity
Goliath 巨人	120	80	140	350	Devastator Missile Launcher
Gorilla 大猩猩	100	250	450	450	Ground Punch & Oblivion Missile Launcher

续表

名称	射程	装甲(Armor)	体力(HP)	造价	装备及备注
Wasp(1) 战斗机	75	60	80	185	Plasma Sting
Wasp(2)	85	60	80	150	Missile Sting
Bee Bomber 轰炸机	30	250	200	350	B - Bomb
APC 运输车		100	300	100	可以通过陆地运送各类机器人
Shark APC 运输飞船		150	450	200	从空中运送各类机器人
Eagle APC 大型运输飞船		200	600	360	从空中运送各类机器人 Locator
探测器	70	35	10	30	用于寻找矿藏
Prospector Locator 空中探测器	250	5	22	150	同上
Spy 间谍		6	30	150	可以安放5个Mine
Advanced Spy 高级间谍		6	36	220	可以安放8个Mine
Technician 技术兵		9	30	55	送到各类研究室中可以进行新兵种及建筑的研究，研究点数40
Engineer Technician 工程师		6	45	180	研究点数60
Brainbox Technician 高级工程师		6	36	360	研究点数120

续表

名称	射程	装甲(Armor)	体力(HP)	造价	装备及备注
Builder Constructor 基础建筑师		30	50	60	
Doze Constructor 建筑师		50	100	120	
Behemoth Mek Constructor 高级建筑师		75	200	300	
Titan Mek Constructor 超级建筑师		100	300	400	可以修建所有建筑
Mule Transporter 小型运矿车		10	25	30	用于运送矿物,装载量 40
Transporter 中型运矿车		15	40	90	装载量 120
Bull Transporter 大型运矿车		20	150	250	装载量 260
Rhino Transporter 大型运矿车		50	250	350	装载量 1000

射击类

☆重装机甲兵 2
☆机甲指挥官 3
☆地狱直升机
☆星球大战——同盟铁翼
☆恐龙猎人 2



重装机甲兵 2

游戏类型：射击

语言：英文

评价：★★★★★

方杖语：KLAYMEN 你这家伙又在胡说八道，怎么把我写的跟周扒皮似的!!! 稿费扣除 10%!!!

注意：1.要是你的操作系统是中文 WIN95/98 的话，玩此游戏要先修改注册表中的语言代码，将 HKEY-LOCAL-MACHINE \ System \ CurrentControlSet \ Control \ Nls \ Locale 中"默认"的代码由 00000804 改为 00000409。

2.进入游戏后，要重新设置鼠标操作，否则鼠标控制无效。

KLAYMEN 的废话：

"方杖！方……杖!!! HE、HE、HEAVY GEAR II 上市了，快去，好多人在买。"方杖："那你还不快去，叫我干什么？""赞助一点嘛！兄弟这两天……"方杖："没问题，老规矩，从稿费里扣！""可是……"方杖："什么可是？快去，买不到还要扣你稿费！"看着方杖摇摇晃晃的背影，我心里油然而生一种 XX 之情，真想扑上去把他！#！@#$！

@#$%q%!

拿着湿乎乎的钱，我挤进人群抢了一张回来。痛苦的事情就这样发生了……

抱着游戏跑回家一看，先要改注册表，改！然后重新启动，然后安装……这时方杖走了过来，笑眯眯地对我说："兄弟呀，跟你商量点儿事？"想想稿费的事，我很痛快地说："有话快说，有X快放！老子心情不好，少理我！"方杖慢悠悠地对我说："想收回成本不?!"唉???方杖什么时候这么好心了？"怎么个收法儿?"我问。"四天之内打通游戏并完成攻略。"啊!!!我说他没那么好心吧。"喂，这个游戏我是拿来臭的，不是给你XX的。不管!!!"我头一次说话底气这么足。方杖："我知道，你是个好同志……"数十分钟后，在方杖同志晓之以理，动之以钱的苦心教导下我的苦日子又开始了，等待我的将是脸色苍白，眼圈发黑，浑身无力……

游戏攻略：

游戏目录里有一个手册，大家可以通过它来了解关于这个游戏的一切，虽然不够完整，但也够用了，我就从第一场战役说起吧。

RENDEZVOUS WITH CALESTO：从飞机上下来后，我按照雷达的指引，向一号NAV地点走去，顺便按一下"O"键查看了任务，到了那里，我消灭了一个木头架子后继续向二号地点赶去，这里又多了一个炮台，一起收拾掉。在三号地点和四号地点之间的水里藏了一个敌人的机甲，和他练练手，然后在四号地点消灭一辆坦克和周围的建筑后，我和另一位战士接上了头。（战斗的时候可不要打到自己人）

ASSAULT NEC OUTPOST：沿着NAV前进，路上会有许多敌人阻拦你，消灭他们，如果看不准的就用阻击模式。在一个山谷里我消灭了一群人马、几辆坦克和一台机甲后，在最后一个NAV又消灭了一部分敌人，并且炸毁了那里所有的建筑。看着远处的夕阳，我无比自豪。

AMBUSH COLONEL PROUST：这次我可以选一个帮手。战斗一开始，我踩着烽火轮飞快地向山下的一号地点奔去，在那里停下来等一会，远处会过来四个机甲，不要理它，再等一会儿就会见到几辆坦克，这时就可以冲上去杀敌了，有一个敌人不能杀，要留活口的，很好

认,不开枪的那个就是。

HIDDEN CEF BASE:我又新添伙伴了,带着他们,我在树林里巡逻,这时一艘飞船从我头上飞了过去。"追!"我们朝着飞船飞走的方向追了下去……路上我们见到了几个飞行炮台,消灭了它们后,我见到NAV居然是在一辆车上,炸掉它后,上头指示我们要找到敌人在这个地区的一个基地。我们在山里找了好久,只见到一个好象暗堡的地方,炸掉暗堡后,旁边的山居然降了下来,露出了藏在里面的基地,进去一阵狂轰烂炸,我们把敌人的基地炸成了平地,敌人的基地分两部分,把他们全部炸毁后我们正准备收拾东西回家时,基地里从地下生上来一个升降梯,从里面开出来几辆货车飞似地跑了。斩草要除根,追上去,消灭它们。

CAPRICIAN GATE STATION:现在可是在太空中作战,空间感相当强,一定要找准自己的位置,如果一不小心飘到太空中就有大麻烦了。记住用"+、-"来控制前进后退。我在太空中飘呀飘的,连一点引力也没有,方向还挺不好找。千辛万苦地消灭了飞船上的通讯设备(就是飞船上闪着黄光的地方,一共有六个。)和步兵团,还有炮台。有时间限制,抓紧、抓紧。

CAPRICE LANDING:我和几个兄弟正在基地周围沿NAV巡逻,刚转了一圈就听到有人呼救,被敌人围攻了。我们冲过去一看,原来是几辆敌人的坦克在捣乱,消灭了他们后,又传来消息说另一侧也被敌人袭击了。我们立刻赶往呼救地点,干掉路上拦路的两辆坦克后,在基地里我们又大干了一场。

LIBERATI BASE CAMP:在赶到一号地点的路上我们遇到了一个机器蜘蛛,消灭它后,继续沿着NAV前进。在见到了几辆自己的坦克后,敌人又不知道从哪里冒了出来,消灭了他们,我又向着下一个NAV奔去,在那里,敌人和我们几乎同时到达,一场血战眼看不可避免……那就打吧!

REAON BASTILLE ALPHA:和一辆小车交谈几句后,我跟着他向山谷里走去,干掉几个拦路的敌人后,我在山谷里找到了一个敌人的基地。悄悄地进去,开枪的不要!在观测点侦察一下监狱里面的建筑和炮塔。当全部监测完毕后还要注意一下守卫人员的巡逻规律。

记住：千万千万不要被敌人发现，屏幕右下角有一个关于敌人的显示，你离敌人越近，那个红条就越长。

ASSAULT BASTILLE ALPHA：这次可是要攻打监狱了，带着我的兄弟们上啊！冲进监狱，消灭敌人并炸毁建筑，然后等一辆卡车开进来后我们在门外把守，又消灭了几个残余份子后，等卡车出来。剩下的事情是把卡车安全地护送回基地，路上会有人阻击，KILL THEM!!

MOUNT GEOVANNI：按照 NAV 的指引，我们绕了个大圈子才找到敌人的基地，当然路上会遇到很多阻力，这些还难不倒我。消灭了基地外面的两个炮台后，我们的车队杀进了敌人的基地，没过多久，敌人就从里面跑了出来，我们和他们在门口又干了一架后，按 NAV 的方向去追击另一股敌人，沿着河谷前进，当中有不少蜘蛛型机甲，好容易赶到那里，可是所有的东西都已经被摧毁了。

CAPTURE NEC OFFICER：在小山后面，我看到一群敌人在开 PARTY，我有些耐不住性子，一炮打了过去，这下可捅了马蜂窝，敌人跑的跑打的打，我们被缠住了，这时上头命令我们去追击那辆逃跑的 NPC，扔下这里的敌人，我们向 NPC 逃跑的方向追去。头一回我发现我的机甲居然能跑这么快!! 消灭了 NPC 的护卫队之后，我向 NPC 开火，注意点儿，不要打炸它，只要让它停下来就行了。

TRACK NEC PATROL：我在 NAV 的附近找到了敌人的一个基地，NPC 都停在里面，我刚冲过去，敌人的机甲也发现了我，干掉两台后，NPC 已经跑掉了，我追……迅速用雷达锁定三辆 NPC 的位置，然后回去干掉剩下的机甲。

ASSAULT MOUNT BOINFACE：在桥边，我消灭了周围的一群敌人后，等卡车占领旁边的能量中心后，我从基地左侧的门进去，里面有好多的炮台哦，不要管他们，只要把里面的机甲全部消灭后，再到最里面的一个地方炸掉中间的建筑就行了。

TUNNELS TO GOMMORRAH：向前走，炸碎堵住洞口的石块后向里面走，在山洞里又找到一个被堵住的洞口，炸开它，进去后从里面的一个出口出去，七绕八绕地找到了一个看上去像升降梯的地方，挺不好找的，打开夜视装备吧。然后消灭升降梯周围的敌人。

PALADIN LOTS：我被升降梯送到了城市里，按着 NAV 的指引，我

坐着电梯在城市里上上下下，最后，电梯把我又送到了地下。我沿着旁边出口的斜坡一直往下走，结果在尽头我没有停住脚步，掉到了下面的一个控制中心里。大家记住坐电梯下去。在控制中心里，我打开了中央电脑后，坐电梯回到了上面，这次沿着斜坡跑上去，找到下一个 NAV 地点离开这片地方。

HYDROPONICS FARM：这里是个小迷宫，大家慢慢走，记住只靠一个方向走，例如左侧或右侧。跑出去就行了，具体战斗过程略。

ENTER VEGA SPACEPORT：我在前往 NAV 的路上消灭了一个敌人的堡垒后找到了敌人的基地，不要急着进去，先到下一个 NAV 那里，又消灭了一群敌人后，我跳上一辆卡车混进了敌人的基地。

ESCAPE VEGA SPACEPORT：在基地里，我费了好大的劲才找到那艘飞船停放的地方，不过可以通过平面图来查看地点，按"TAB"键，就是门口有蓝色光柱挡住的地方。然后到下一个 NAV，在那里消灭中间的控制器后，再回到飞船的停放地把飞船放走。下面要消灭敌人的指挥部了，最后再消灭我方飞船降落地点的几个机甲后过关。

ASTEROID SHIPYARDS：又来到飞船上，我有些头痛，因为是在太空中作战。任务要点是消灭飞船周围的推进器上的模块，消灭敌人和周围的一些飞行物。我消灭了飞船上的炮台，然后周围开始出现飞行物体，一起消灭掉。过了一会，我方的一个人员要进入飞船内部，保护他进入后，我开始清理飞船两侧发动机上的模块。清理的时候注意，有一个模块是不能打的，在雷达上不显示为红点。最后再消灭出现的几台机甲。如果再消灭完模块之前攻击这些机甲，那你会永远也打不完，直到你没有子弹重新开始。

MASS DRIVER ASSAULT：我们在宇宙中飘荡，向着远处的亮光飘去，路上还会遇到几个敌人。在尽头的地方，我们围着他转了一圈，找到了一个战舰，当我们消灭了战舰上所有的攻击武器后，一扇门打开了，我从那里出现的洞飘了进去，来到了那个物体的中间。

MASS DRIVER DESTRUCTION：在里面走得感觉很晕，那些防守的小家伙又灵活，又讨厌，挺不好对付，看来离他们近一点还是有好处的。在里面走了一阵子，找到中心计算机后，我在上面作了一点手

脚后，在旁边的通道里找到了一颗小行星。在行星上放好炸药，我又回到中心计算机上引爆。然后就是飞奔……如果不记得来时的路就惨了。

后记：哈哈！通关了，开心，开心。好爽的游戏，为了它我特地去买了一个摇杆，双飞燕的“战神”，花了我不少银子。不过，这个游戏唯一让我感到不适应的就是太空作战，游戏所模拟出来的失重感很好，闹得我头晕脑胀的。现在还在晃……也许是由于脚踏实地的感觉太久了，所以这方面有些缺乏锻炼。呼!!! 反正是完成了，方秋！拿命来!!! “STOP! 别忘了你的稿费还在我手里，哼哼!”啊！一听这话我马上改口，“方兄？放我半天假?! 我想去睡觉您看可以吗?”



机甲指挥官 3

游戏类型：射击

语言：英文

出品公司：

评价：★★★★★

方杖：各位注意，KLAYMEN 这家伙早已"图谋不轨"，竟然在文章中把方杖假想为他的部下。为了惩罚 KLAMEN 犯上作乱的错误行为，方杖以组长的名义令他加写一篇《地下城守护者 2》的攻略，以儆效尤！

操作篇

清晨 4:00

KLAYMEN："咳！！卫兵……"

方杖："到！"

KLAYMEN："吹集合号。"

方杖："嘟……"

一阵混乱之后……

KLAYMEN："感谢大家主动申请加入小组集训，本次集训的目的

是培养出优秀的机甲战士，现有组员10人，培训结束后合格者只选四个，大家都是百里挑一的战士，希望在这里好好学习，练好本领，保卫祖国。大家不要说我所说的这些话老套……"

上午10:00

KLAYMEN："好了，今天就讲到这里。卫兵，去把睡着的叫起来，每人做500个俯卧撑后来向我报到。"

方杖："是！"

KLAYMEN："剩下的人和我去买菜做饭，出发！"

午饭后

KLAYMEN："集合。"

KLAYMEN："下面要和大家讲的是安全问题。首先，战斗时不要打到自己人，挨打的人也不要还手，骂两句还是可以的。其次……"

下午4:00

KLAYMEN："我的话完了，大家有什么要说的没有？"

方杖："报告长官，中午吃坏肚子，申请去茅厕。"

KLAYMEN："好吧，正好队里的卫生间管子堵住了，上下水不太好用，你先去修一修再……"

KLAYMEN："好了，大家听好，机甲战士集训正式开始，从现在起，大家一起学习，不眠不休，累死为止。啊，不，弄懂为止。"

晚上8:00

KLAYMEN（瞟了一眼方杖）："由于某些队员的耽搁，导致大家到现在才可以登上机甲，在这里不做点名批评，下次要注意了。"

KLAYMEN："好，大家现在坐到驾驶舱，把一只手放到键盘上，一只手放到鼠标上。按'S'键，发动机甲。然后按动'方向键'原地转一圈。"

方杖："报告长官，'方向键'是哪个键？键盘上没有，我找不到。"

KLAYMEN："￥#￥%%%#·#@$%@#$%@#$%！"

"'方向键'就是键盘右侧的四个画着箭头的按键。'↑、↓、←、→''↑'是前进，这我不用说了吧？'↓'是减速和后退。DO YOU UNDERSTAND?"

方杖："YES SIR!!"

KLAYMEN："下面讲一下速度的控制，先按住'↑'键，看到仪表盘右侧的时速表在上升，现在机甲已经开始前进了。键盘上从'1'到'0'是时速的 10 个档位，分别是最高时速的 0%、10%、20%……按下档位后就不要按前进键了，机甲会自动保持该档位的速度，大家只要控制好方向就可以了。如果想停下来按'1'，后退时先把机甲停下来，按'↓'见到时速表的显示条变为红色并向下增长时也可以用档位键控制。大家还有什么不明白的？"

组员："请问长官，时速表旁边的那个小玩意是什么？怎么显示是'100'？"

KLAYMEN："那个东西你现在还用不到，呆会儿再告诉你。"

远处传来一阵呼救声……

方杖："长官救命!!"

KLAYMEN："你在哪里？我看不到你。"

方杖："我也不知道，周围好黑呀！我怕……"

KLAYMEN："别害怕，你跑不出训练场的，四周已经被我封死了，只要我不出去，谁也别想跑。"

KLAYMEN："你呆在那里不要乱动，我们马上来找你。"

KLAYMEN："大家听好，现在按下'R'键，把雷达打开，他可以帮你侦察方圆一公里以内的活动物体，兰色显示为自己人，红色显示为敌人。按'W'键可以在屏幕左下角切换自己人的状态显示，'R'键为切换已侦测到的敌人的状态，同时你看到的人在雷达上显示为一个三角形，其他人为方型。现在大家可以四处寻找一下方杖，注意安全，发现后按'M'键呼叫我，大家明白了吗？"

组员们："明白！"

KLAYMEN："好，开始。"

过了好久……

第二天中午 12:00

组员："报告长官，我在一个坑里找到了方杖。"

KLAYMEN："好，告诉我你的方位。"

……

雷达上出现了一个黄色的亮点

KLAYMEN:"各组员听好,方杖已经找到,请大家注意雷达显示,按'N'键显示所标明地点,战斗中我们管它叫 OP 地点,用 E 文单词代替,旁边有距离显示,现在请大家马上到 OP:ABLE 集合。"

组员:"明白。"

在 OP:ABLE 集合地

KLAYMEN:方杖,"我已经看到你了,这个坑还不是很深,你可以跳上来的,听我口令。向后退一点,然后向前跑,把速度提起来后在离坑边十几米的地方按住'J'键,利用前冲的惯性你就可以跳上来了。明白吗?"

组员:"明白。"

经过数十次试跳之后……

方杖(泪流满面):"长官,我以为这辈子再也见不到你了……呜……"

KLAYMEN:"别哭了,男子汉大丈夫,哭什么? 俗话说'男儿流血不流泪'!"

方杖:"长官,我知道了。"

KLAYMEN:"好了,机甲操作已经教得差不多了,还有几个控制键用处不是很大,知道就行了,考试时不考,'C'键是蹲下,'H'键是隐藏屏幕显示,在战斗时可以避免屏幕上太多的显示而分散精力。大家明白了吗?"

组员:"明白。"

KLAYMEN:"好,大家回去休息,明天开始实战训练。"

武器战斗篇

第二天,早上 5:00

KLAYMEN:"卫兵,卫兵。"

方杖:"到。"

KLAYMEN:"怎么又是你?"

方杖:"报告长官,其余的人都在睡觉,我起来上厕所,半路上听到您在叫,所以就过来了。"

KLAYMEN："吹起床号。"

方杖："不行，我要去厕所。"

KLAYMEN："好，好，回来后再吹，然后让他们在训练场等我，先练习一下昨天学的东西。"

方杖："是，长官。"

KLAYMEN："我再去睡一会儿，吃午饭时叫我。"

方杖："……"

下午2:00，午睡后

KLAYMEN："士兵们，下面教给你们的东西是非常重要的，如果学握好了它，你们将成为最勇猛的战士。出肉率和存栏率也将大大地提高……"

所有的组员都在怒目而视。

KLAYMEN："咳！杀敌数量和生存能力将大大提高。下面我来给大家讲一下武器的构造和基本常识……"

组员甲："报告长官，我们是战士，不是机械师。我们只要知道如何开枪就行了。"

KLAYMEN："那好吧，既然不愿意听这个，那你说讲什么？"

组员甲："我想知道怎么才能又快又安全地消灭敌人。"

KLAYMEN："这个嘛……最重要的是配合和武器的火力。比如说敌人生命值总共有250点，头部最为薄弱10点，身体最结实50点，两肩各30点，双臂各25点，双腿各30点。战斗时如果头部受伤，当然了，没有脑袋还打什么？所以，头部是重点，但由于在机甲的保护和隐藏下不容易被击中，身体最为结实，但目标最大，是敌人打击的主要对象。两肩和双臂是装备武器弹药的地方，被敌人打掉了你还可以继续战斗，但装备在那里的武器就没有了。双腿可以装备弹跳器，但有一个致命的缺点是，无论哪一条腿被打断你都要退出这场战斗了，但它目标不大，攻击起来有一定难度。还有就是当你的机甲承受到一定的打击后会跌倒，这时你所有的武器都不能使用了，只有等它自己起来后才可以继续战斗，如果这时候敌人在不停地攻击你的话，可能没等你起来就被消灭了，所以一定要注意。"

组员乙："我还想知道些有关武器的知识。"

KLAYMEN:"在战斗中最常用的是激光武器,没有弹药限制,可无限次使用,但是在屏幕左侧的一个热量条有热量显示,当指针长时间显示红色或黄色时,机甲就会自动关闭,等冷却下来后再开启。机甲上所有的武器都是要消耗热量的,但机甲种类不同、气候不同、装备不同时,都会影响到机甲的散热,所以一定要随时注意机甲的热度。其次,战斗中还要用到导弹和火箭,这类武器大多数具有自动锁定功能,只要你把准星对准敌人,当听到'DI、DI'的声音时就开始了,锁定目标后准星会变成红色,这时你不管朝哪里发射,导弹都会向目标飞去。但如果你更换了武器,或长时间没有瞄准目标,或敌人被消灭,锁定都会失效,只有重新锁定才可以。顺便说一句,使用激光武器和其他武器时,敌人在射程内,准星显示黄色,射程以外准星色彩不变,但有的武器虽然显示不在射程之内,只要你瞄准位置,多打几枪也就是了。激光类和导弹类武器都分为远、中、短程三种,战斗时应尽量选用远程武器。最后还要说明的就是近距离武器,它是所有武器中威力最大的,但也最不好应用。有的射速快,但威力不大,有的射速慢,但破坏力极猛,所以,一种好的近距离武器可以很好地起到防身的作用。"

KLAYMEN:"还有一点要说的是在战斗中武器的分组。"

组员:"什么分组?"

KLAYMEN:"就是把相似的武器分为一组发射,最多可以分为五组,由F1、F2、F3、F4、F5来切换。在同一组里的武器会轮流发射,如果不想使用下一种武器,只要按住开火键不放就可以了,开火键是鼠标左键。每个武器发射一次后会有一段时间的间隔,这时就可以切换到下一组武器发射。在屏幕右上角显示的就是武器分组和弹药数量。有的武器不能在水中发射,在这里提出注意。"

KLAYMEN:"好,现在大家打开机甲,我来给大家讲一下武器装备。"

组员丙:"YES SIR。"

KLAYMEN:"进入机甲设置选项后,我们首先看到的是选择机甲种类,当然了,机甲的载重能力越强,它所装备的武器、弹药等等物品的选择余地也就更大、更多。所以,选择一台好的机甲就显得十分重

要了。在菜单右侧选择了机甲以后，左侧就显示出机甲目前的装备状况、各部分的负载情况和目前武器装备。在菜单下面有一个选项是选择机甲颜色的，这就看大家的喜好了。最下面的三个按钮我要说明一下，第一个：选择机甲；第二个：选择装备；第三个：武器分组。最上面的机甲图象是为你的战友选择机甲，最多四个，所以这也是最后为什么要剩下四个人的原因。"

组员："报告教官，我想看看我们的武器。"

KLAYMEN："好，大家按下第二个按钮。"

KLAYMEN："大家看，菜单左侧显示的是身体各部分和装备情况，绿色显示的是你可以更改的，灰色则是你不能更改的。机甲共分为八部分，分别为 HEAD、CENTER TORSO、LEFT TORSO、RIGHTJ TORSO、LEFT ARM、RIGHT ARM、LEFT LEG、RIGHT LEG。右侧显示的有四个选项，1、WEAPONS 2、AMMUNITION；3、EQUIPMENT；4、ARMOR。第一项当然是武器了，先选中要装备的部位，然后点击要装备的武器，武器是有重量和标准的，机甲身体部位也有限制，所以要合理安排。第二项是弹药，打仗当然要带枪，但子弹也必不可少，不过除了腿上，装备在哪里并没有限制，只要不超过限制就可以了。第三项是辅助设备，就是一些弹跳器、探测器等，我只注重弹跳器，其余的不太关心，有空大家自己琢磨琢磨。第四项是装甲，这可是我们的生命线，你想光着膀子去和子弹较劲吗？所以一定要装备好装甲，并把防御点数分配到身体各部位。好了，武器方面就讲到这里了。"

组员丁："报告教官，武器分组还没有讲。"

KLAYMEN："噢？是嘛？那好，我简单说两句。武器最多分五组，只要大家把想放在一组的武器放在一起就可以了，不过每台机甲建议不要带太多武器，有四种就够用了，两种激光武器，一种导弹加上一种近距离武器，所以，每种武器分一组正好，互不干扰。分组时单击左侧的武器，把它点到右侧，然后再点击武器组（WEAPON GROUP）把武器添加回去即可。"

KLAYMEN："还有最后一点，就是每次战斗后都会有战利品，武器弹药是买不到的，只能通过战斗来得到，所以每次战斗后都要清点战利品，把菜单右侧的武器装备点击到右侧，注意下面的总重不能超

过900吨。查点战利品的选项是机甲设置右边的那个按钮。"

组员:"长官,我们什么时候可以参加战斗?"

KLAYMEN:"不要急,现在该教给你们的都教了,剩下的就是战斗经验了,所以从明天开始实战演习。今天就到这里,解散!"

攻略篇:

KLAYMEN:"集合——"

一阵混乱过后……

KLAYMEN:"大家听好,现在接到命令,一支叫SMOKE JAGUAR的队伍成为我们目前最具威胁的敌人,上面命我们在最短的时间内消灭他们。听到了没有。"

组员:"是!"

KLAYMEN:"有一点请大家注意,就是敌人的武器要比我们先进得多,所以,为了更好的武装自己,请大家在战斗的时候尽量让敌人死的完整一点,这样我们可以从他们的身体上获得许多有用的东西,因为在碎片里我们不会找到什么有用的东西的。"

KLAYMEN:"好了,现在出发!"

一战区

任务一

主要任务:中断信息中心的工作 OP:ABLE

消灭固定炮台

次要任务:消灭 SMOKE JAGUAR FORCES

最终任务:与MFBS在指定地点集合 OP:BAKER

KLAYMEN:"这个任务难度不大,主要是熟悉机甲,,我先给大家做一个演示,请大家仔细观看,认真学习。"

从浅海走上陆地后,我的雷达扫描发现有敌人在附近活动,按'E'键观察敌人动态,先干掉了两辆朝我开来的军车后,我继续向前走。远远地,我从雷达上看到了几个炮台,站在它的射程之外,我用激光枪给了两枪。破坏了炮台后,这时,远处山坡顶上出现了一个机甲,迅速找好位置,连开十数枪后才摆平了他,有可能的话尽量炸断敌人的一条腿,这样可以利用的东西会多一点。然后我从一个斜坡

爬到高地上，炸碎了高处建筑上的一台雷达和远处的两个炮台后，在前方的海滩上找到了三辆我军的运输车(MFB)，按'M'键和他们交谈几句后，三辆车开上了海岸，围成了一个三角型。按CTRL+Q结束任务。回到基地开始整理武器装备及维修机甲。

任务二

主要任务：夺取敌人的军营

消灭导弹发射平台

次要任务：消灭 SMOKE JAUGUR FORCES

KLAYMEN："别急，任务还没有完，刚才只是补充一下弹药和维修装甲。"

我从找到运输车的地方继续前进。干掉冲过来的军车，然后追上一个机甲，K掉后，继续前进。以每小时80公里的速度奔跑了一阵后，我找到了敌人的兵营，在远处的地方还有两个导弹发射平台，同时还有几辆战车和一台机甲在骚扰我，废话不多说了，这些技巧在训练的时候已经都告诉你们了，全部KO就OK了。

任务三

主要任务：消灭西部的建筑 OP:ABLE

消灭东部的建筑 OP:BAKER

护送 MFBS 到达指定地点 OP:CHARLIE

次要任务：消灭 SMOKE JAGUAR FORCES

KLAYMEN："手痒了吧？敌人似乎不是很强大？NO，这主要是我训练得好，还不快感谢感谢我这个辛苦的教官？下班后请我吃饭，我要喝99号的汽油。"

我站在被摧毁的导弹发射平台上，四处观望，由于站得太高了，周围的敌人向我扑了过来……来到一条河上的桥边，消灭这里的敌人，然后慢慢炸掉桥两侧的建筑(瞄准柱子打)和远处炮台。把所有的敌人消灭后，大约有三个机甲+四个炮台+数辆战车。继续沿着河岸向前走，我又见到一座桥，对面还有一个很大的基地。先不要过桥，否则任务失败。我回到刚才出发的地方，还记得那里停着的三辆MFB吗？带着他们来到第三个OP地点就可以过关了。

任务四

主要任务：消灭敌人的建筑 OP：ABLE

消灭能量站 OP：BAKER

消灭激光塔 OP：CHARLIE

次要任务：消灭 SMOKE JAGUAR FORCES

消灭固定的炮台

KLAYMEN："下一个任务谁和我一起上？你们商量一下。"

我来到基地里，这时冲出来两个机甲，好在这次有个组员帮忙，很快就搞定了，不过他练得一般，还是不太熟练。在基地里一通狂轰烂炸，只见一片废墟。穿过基地，对岸有几个炮台，还有一个人形的机甲在走来走去，炮台好说，可那个机甲着实让我头痛了好一阵子。对付比自己强大的敌人最好的办法就是……跑!!! 我命令我的组员站在我前面替我挡枪，我就在后面猛打，因为只要我不撤退，任务还有完成的可能，谁让我是领导？哈哈!! 连躲带闪地好容易干掉了他，我开始从容地轰炸整个基地。

二战区

任务五

主要任务：消灭固定的炮台 OP：ABLE

护送 MFBS 到达指定地点 OP：BAKER

次要任务：消灭 SMOKE JAGUAR FORCES

KLAYMEN："上个战区的战斗结束了，下面是另一个任务，大家好好干。"

这里是一片新的战场，我带着一个跟屁虫跑到那几间破房子那里，干掉了几个冲过来的战车，然后开始攻击炮台。在山口处，我干掉了一个机甲和两个炮台后，身后又不知从哪里跑来一个机甲，一起干掉。刚说准备进山，结果里面又冲出三个人形机甲来，跑得满快的，还会跳？好在不太结实，几下就被我干掉了。来到山谷里，干掉三个炮台后又出来两三台机甲，和组员一起慢慢干掉他们。然后带着开始地点的三辆车来到二号 OP 地点就可以了。

任务六

主要任务：消灭码头和附近的敌人 OP：ABLE

消灭敌人的指挥部 OP:BAKER

消灭 SMOKE JACUAR FORCES

次要任务:消灭护卫的卡车

最终任务:找到露在外面的通道 OP:CHARLIE

KLAYMEN:"由于大家——主要是我干的不错,所以得到了不少的装备,大家可以试试敌人的武器好不好。敌人很强悍,不太好对付,要注意。"

我们在山洞口站了一会,里面出来两个机甲。我和组员一起守在洞口,他们当然冲不出来。集中火力,用最快的速度消灭他们后,我们从左侧的山洞进去,如果走右侧会被敌人包围,那会很麻烦的。虽然是铁家伙,也要讲究一点战略战术。先干掉辆战车和一台机甲后,把能毁的全部炸掉,然后慢慢向里走。在一个建筑物前干掉两个炮台,四个机甲及战车后,我来到了那个平台上,把上面停放的四辆卡车炸掉,然后下平台,从旁边的洞口进去,里面还有两台机甲在等着我们。为了避免功亏一篑,我又把组员挡在了我前面……然后我来到山洞的尽头,炸开墙壁上的一个盖子似的东西后,墙上露出一个洞口,走进去……

任务七

主要任务:消灭运货电梯 OP:ABLE

消灭建筑物 OP:BAKER

次要任务:消灭 SMOKE JAUCAR FORCES

最终任务:进入隧道 OP:CHARLIE

KLAYMEN:"现在开始知道敌人的强大了吧? 这就是我平时为什么对你们要求那么严格的原因!!!"

组员:"可是平时训练你不会把我们挡在你自己前面去挡炮弹呀?"

KLAYMEN:"……"

我刚刚站稳脚,就见到机甲和战车冲了过来,向我们的车队开火,我和组员奋起反击,终于成功地阻击了敌人,正向二号地点跑去时,远远地见到了一群长得象乌龟一样的机甲,(看上去就觉得很结实)我们只好站远一点,用火箭和激光打,敌人的武器很猛,破坏力很

大，要小心、小心再小心。（“不要呀！我不要被挡在前面……”）对了，还有直升机，要用激光瞄准了打，有个两三枪就下来了。终于冲到敌人基地前面了，这时，远处又跑来一个机甲战士，由于经历了太多的炮火，我有些支持不住了，只好跑到了组员的身后，再次让他帮我挡一挡。“团结就是力量”是名言，绝对是名言。不过我的组员实在是太会逃避了，我已经身负重伤，可他还神采奕奕，不让他替我挡子弹还有谁？方杖吗？不行，他还不敢上战场呢，现在也不知道跑到哪里去泡姑娘去了。不过也怪了，到现在他也没泡成一个……这话说远了……远了。咳！！！我躲在组员身后，向着敌人一通猛打，好在有人肉盾牌，我很快就把敌人干倒了。然后我一路小跑，来到了河流源头的洞里，第三个 OP 地点在那里。

任务八

主要任务：消灭采矿装备 OP：ABLE

消灭机械工厂 OP：BAKER

次要任务：消灭 SMOKE JAGUAR FORCES

KLAYMEN：“人都跑哪儿去了？谁和我一起上？”

这里怎么看都像下水道的道口，往里走吧，我们干掉三个机甲后，从旁边的斜坡来到了中间的桥上，炸掉对面的炮台后走进炮台后面的通道，里面有一扇门是可以用身体撞开的。我们进了那扇门，里面有三台机甲耶！！！好像还有一个卧底的内线，但很快就被摆平了，趁此机会，我先打劫了一下他们，然后炸掉了中间的柱子。反正是过关了。

三战区

任务九

主要任务：消灭敌人司令部 OP：ABLE

护送 MFB 到达指定地点 OP：CHARLIE

次要任务：消灭 SMOKE JAGUAR FORCES

KLAYMEN：“喂，你们几个听着，任务有进展，再来一个人帮忙。大家装备好武器，这一战区总共有六个任务，不要急，慢慢来。”

向前走，来到山口，干掉里面的炮台和机甲，然后我们看到三台

机甲围在一起一动不动，人不犯我，我不犯人。饶了他们吧。我进到山谷里，炸掉了一个建筑物和三四台机甲后，继续沿着山谷前进。穿过了一个关卡后，沿着左侧的山麓前进，不过让我很气愤的是这帮小子总是躲得我远远的，拉不到挡箭牌，打起来的时候挨枪子的总是我，真是烦!!! 走过一间破屋子，我又遇见了敌人，几次试图躲开他打过来的导弹可总是失败，只有拼了。消灭了最后几个敌人后，我们把运输车带到了三号地点 。

任务十

主要任务：占领敌人的要塞 OP：ABLE

最终任务：保护要塞的中心 OP：ABLE

KLAYMEN："修好了没有？ 出发了。"

呼……这关的任务还比较简单，刚一上来我就连续干掉了三台机甲，走了没两步又把冲出来的三台机甲干掉后过关。

任务十一

主要任务：保护好 MFB OP：ABLE

最终任务：战斗中保护好 DROPSHIP OP：ABLE

KLAYMEN："注意，一定要动作快，小心敌人的偷袭。"

刚开始不要着急过桥，在原地转一转，等发现敌人后向左侧突击，干掉那里的几台机甲和三架飞机后我们到了第一个 OP 地点，消灭了周围的敌人后，把 MFB 叫到这里。车辆刚刚到达约定地点，不知道从哪里又冲出一票人，想要偷袭？ 哈，被我猜中，有备当然无患了。

任务十二

主要任务：消灭敌人的设备 OP：ABLE

消灭敌人的中心 OP：BAKER

消灭敌人的堡垒 OP：CHARLIE

次要任务：消灭 SMOKE JAUGUAR FORCES

KLAYMEN："这次我们要打到敌人的老家去，所以遇到的阻力会相当大，大家做好心理准备。"

任务一开始。我们就迅速向 OP 地点跑去，当发现敌人后不要

靠近，远远地用火箭和激光打，差不多了再亲自上，然后炸毁周围所有的建筑，看看任务，我决定直接去三号OP地点。(由于我已经远远的炸掉了二号地点的敌人中心，所以才能这么干)在三号地点，又有数台机甲，老办法，集中火力，逐个消灭。

任务十三

主要任务：消灭城市里的敌人 OP：BAKER

炸开走廊的大门 OP：CHARLIE

次要任务：结束敌人在码头的工作 OP：DOG

击败 SMOKE JAGUAR FORCES

KLAYMEN："我似乎有一种不祥的预感。"

我刚往前走了没有10步，就发现有五六个敌人冲了过来，每种机甲一样一个，敌人在开展示会？我闪到组员身后，挑了一个好打的干了起来。消灭敌人后，我们从一号地点赶到二号地点，那里是巷战，房屋众多，不太好打，一定要注意，最好把敌人引出来打，至于怎么引我也不会，大家慢慢想。里面有一台机甲，所使用的武器为四连发，威力很猛，躲开他，让组员们先上。在通往三号地点的要道上，敌人封锁十分严密，我只好先到房子后面躲躲再说。消灭敌人后，我撞开了尽头的大门，然后返回离出发地点不远的四号OP地点。这场战斗实在是太艰苦了，我失去了双臂，一条腿重伤，武器全毁，无法发射一枪一弹，我只有靠我的组员了，把他们带到有敌人的地方，然后撤，我这样坚持着直到最后。说实话，不是我不想撤，实在是不能撤，要不又得重新打，累死我？

任务十四

主要任务：消灭要塞 OP：ABLE

消灭太空船发射降落场 OP：BAKER

次要任务：击败 SMOKE JAGUAR FORCES

最终任务：击败 OSIS

KLAYMEN："好！你们等着，战场上不帮我，害我丢人显眼，看我怎么整你们。"

安上了双臂我感觉好多了，最起码有些安全感。这关任务不难，

只要按顺序消灭敌人就可以了，我已经身经百战、苦炼成钢了，轻轻松松过关，所以就不多说了，还有就是记住炸毁建筑物。

四战区

任务十五

主要任务：消灭北部的堡垒 OP：ABLE

消灭南部的堡垒 OP：CHARLIE

消灭东部的堡垒 OP：DOG

消灭运送给养的火车 OP：BAKER

次要任务：消灭 SMOKE JAGUAR FORCES

KLAYMEN："种种迹象表明，敌人在山后！所以，我们要绕过去打。"

绕过小山，在去 OP 地点的路上遇见了敌人，顺便把山头上的两个烟囱给炸掉，然后消灭周围的敌人，完成第一项任务后我又消灭了一个机甲，电脑居然告诉我任务失败??? 奇怪！所以在这里提醒一下大家注意。想了好久才明白是敌人的给养车跑掉了，真是冤哪!!! 这次我长记性了，任务一开始直奔 OP：BAKER，呼!!! 紧赶慢赶总算是赶上了，干掉要逃跑的火车后，我开始收拾周围的机甲……按路途远近，我们先后赶到了剩下的几个地点，路上虽然遇到不少阻力，但还是顺利完成了任务。

任务十六

主要任务：消灭敌人的村庄 OP：ABLE

消灭激光塔 OP：BAKER

次要任务：消灭 SMOKE JAGUAR FORCES

KLAYMEN："敌人被激怒了，包围了我们的出发地点，大家要集中火力。"

呼……刚一开始就被敌人围攻可不好，先干掉两个炮台，然后对付冲过来的数个敌人，有些应接不暇了。炸毁了山脚下的一个村庄后，我们赶到二号地点。干掉一台机甲后炸掉旁边的建筑就可以了。

任务十七

主要任务：夺取敌人给养库房 OP：ABLE

夺取航天飞机的资料 OP:BAKER

KLAYMEN:"我们这次要盗取敌人的武器资料,但是不能被发现,要不该引起知识产权的纠纷了。"

过桥后向左,穿过第二座桥后,我们消灭了几个敌人。在 OP1,我们远远地干掉敌人的炮台后杀了进去,那三架飞机实在是让人头痛。好在有组员帮忙,他们的射击精度可比我强多了。然后,我赶到二号地点,在那里还有一票人等着我哩!

任务十八

主要任务:夺取 CLAN BASS OP:ABLE

次要任务:夺取敌人仓库 OP:BAKER

KLAYMEN:"我的腿开始痛,好象要变天了。"

哗!! 下雪了,感觉真不错,在 1024×768 的分辨率下实在是爽!!! 咦? 怎么有些不对劲? 我还没动手怎么……真没想到,敌人居然自己找上门来了,客气真是客气,赶紧迎接。我向一号地点跑去的路上,又干掉了几个小家伙。在那个大基地,我怎么也进不去,后来我也想通了,从基地旁边沿斜坡爬进去。来到基地顶部,我先爬到山上,找一个好位置干掉基地里的机甲,然后跳下去,炸掉里面的控制器。

任务十九

主要任务:消灭 CORE TAP ABLE OP:ABLE

消灭 CORE TAP BAKER OP:BAKER

消灭 CORE TAP CHARLIE OP:CHARLIE

消灭 CORE TAP DOC OP:DOG

消灭 SMOKE JAGUAR FORCES

最终任务:逃出去 OP:ECHO

KLAYMEN:"上头说了,这次我一个人去,特殊任务。"

单打独斗,看我大显英雄本色吧!!! 先杀光敌人,然后再炸那几根红色柱子,记住离远一点,免得伤到自己。干完以后从最后一根柱子旁边的门出去。

任务二十

主要任务:消灭 SMOKE JAGUAR FORCES

KLAYMEN："大家期待的时刻终于到来了，没什么说的，上吧！"

简单的任务，只要干掉三台机甲就可以了，难道结局就这么简单？

后记：游戏是通关了，可其中还有许多东西没有被发掘出来，我也没有告诉大家，比如说如何给组员下命令，战斗中用 MFB 维修自己等，大家自己琢磨一下吧，我实在是累了，加上这几天女友和我闹别扭，所以还是早一点睡觉吧。



地狱直升机

游戏类型:射击

地狱直升机

语言:英文

出品公司:UBI－SOFT

评价:★★★★☆

方杖语:小心,这直升机可是容易掉下来哦! ^-^ 啊? 忘了前两月在南联盟了?

《地狱直升机》最适合热爱射击类游戏,但又没有那么好记性的玩家,操作是第三视角,控制键也极其得少——方向键可是必不可少的。;)在这个游戏中比真实感更加强烈的是射击的爽快感。这样的快感是什么类型的玩家都梦寐以求的。

游戏一共分20多关,因为众所周知的惯例,第一关当然不会让你知难而退的,不过后面的任务与其说是游戏不如说是考验,只是有点让人欲罢不能……为了方便大家通关,下面就将通关的任务简报公诸于众吧。

游戏攻略

1. The Beginning

这是营救同伴的任务。三个间谍和多顿上校(什么身份?)被关押在尼姆巴斯克地区,那三个间谍被关在西南部,上校被单独关押在

东北。你的任务是迎接他们安全归来。你从西北出发，消灭中部的一些非常弱的敌人。上校与间谍被找到后会自动返回基地。

注意在消灭守卫时不要狂轰滥打（敌人实在太弱），误伤自己人的后果可是非常严重的。上校和间谍中任何一人死亡都将导致任务失败。

2. Retaliatory Strike

吉塞尔的东南部有一个新建立的反政府武装想要控制该地区，并且控制了该地区北部一个飞机场。如果诉诸政治手段去解决这一问题无疑会把事情搞得拖厄冗长，所以除了奇袭别无选择，计划在夺回机场前先摧毁敌人的三个临时营地。从正东方我们的一架直升机场可以补充弹药和燃料。敌人首先会对我们在南面的基地进行小规模的进攻，在我们北上征途中又有敌人的武装直升机拦截。西部的敌人营地守卫比较松弛，但东北机场中的敌人有着相当完善的防御体系。行动成功后敌酋会被迫接受我们提出的条件。

3. Hunter And Hunted

阿巴塔国防部长马德斯控制了兰波拉南部，想在此布署战斗机部队。敢在家门口耀武扬威当然不能容忍，把敌人全部消灭，把飞机全部炸掉（谁叫它们不会起飞的！），活捉马德斯！敌人一共有六股力量，必须快速地消灭他们。在中部的河流里有敌人两艘炮舰游弋，惹不起就躲远点。马德斯的黑色轿车会开往机场，他企图乘飞机离开，一定要赶在他到达机场之前抓住他。

怎么样，感觉象不象八路军奇袭阳明堡机场？

4. Nuclear Danger

小城底各勒附近有一个某国的核武器运输中继站，经常运送装备了核弹头的 ANM－7478A 导弹。这次的任务是摧毁这个中继站。根据情报，该运输站的导弹上的核弹头已经拆下运到别处去了。该地区的西北还有一个炮兵阵地。

摧毁在北部湖心岛上的雷达是完成任务的关键，那里有萨姆导弹和军舰守卫。敌人的运输车队由中西部向南行进，南面的敌人十分凶猛，尽量快速地通过该地区。

5. The Escort

保护一支运送特殊武器系统的部队到达北面的基地。运输队包括两架大型直升机，代号分别是“探戈一号”和“探戈二号”。当运送队到达目的地时，你还要立刻肃清位于西北面的敌人营地。

任务是保护“探戈”不受到伤害，自己的安全就顾不得了。“探戈”飞得又低又慢，更加不幸的是，敌人的一支运输队好像也在这条路上。一路上敌人一共有五处对空火炮，还有大量坦克配合，两三批敌人的直升机会飞来攻击“探戈”，对付他们是完成本次任务的关键。西北的敌人营地中停着十几辆坦克，慢慢将其逐个消灭。

6. Chemical Warfare

依萨多国不顾去年签定的协约，继续在欧平那地区的化学工厂中制造化学武器。如果要彻底摧毁化学工厂，首先要提防的就是敌人的两部雷达，因为只要你直接冲向化工厂，就会被雷达发现，闻讯赶来的敌人会轻易地把你干掉。中西部的区域敌人部署了大量中型坦克，在化工厂的北边将会有武装直升机群出现，特别要当心“眼镜蛇”导弹。在干掉两个雷达站以后就可以杀向第一目标，敌人百密一疏，化工厂的防空火力十分稀疏。相信不会阴沟里翻船吧！

7. Airplane Crash

临晨六点四十三分时，法国大使和财政部长乘坐的喷气座机在北部的塔巴尔克坠落。坠机前飞机员发出求救信号，但是他既没有指明坠落的坐标也没有交代飞机上乘客的状态。在没有该地区详细资料的情况下只有依靠直升机去搜索失踪人员。敌人在这里的兵力不容小觑，而且还有部分情报我们没有掌握。在中部地区可以发现一个闪着白光的球体，接触后可以进入弹药补充区域，这里的敌人比较容易对付。找到另一个同样的球体就可以离开继续寻找坠毁的飞机。

8. Brigde Heaven

敌人在拉菲哈湖附近活动频繁，包括大量部队的集结等等。情报指出敌人将从西部运送大型武器到东北部。为了阻止敌人的行动，必须炸毁拉菲哈湖上的桥梁和雷达站。桥梁和雷达分别有五个

之多，要全部摧毁；湖中的军舰数量不少，但是中部和东北部的直升机群更加凶狠。一旦敌人的运输车队到达东北基地，任务就算失败；敌人首先要通过的是第三座桥，你应该一开始就直飞那里炸毁它，让敌人的运输车队卡在桥头不能通过，然后再慢慢料理剩下的敌人。

9. Rescue

我们两架运输直升机在捷耐萨哈地区被敌人击落，一定要赶在敌人之前找到他们。

我们组织了一支救援部队，从西南奔赴中部的营救地点，必需保证他们安全到达并返回西南基地，救援队和运输机都不能落在敌人手里。在东北、西北和西南各有一拨敌人正在接近中部的我方被击落的飞机，要在他们到达之前救回运输机，接下来干掉所有的敌人。要注意时间的安排。

10. Popular Destination

我们将运送两枚洲际导弹到欧贝德瓦地区，这次运送计划成为敌人的目标。你要保护运输车队安全到达西北的基地中。有两辆 Abrams 坦克将协同完成这次护卫任务，在某些危急时刻，他们能够发挥巨大的作用。

途中一共将有三拨敌人伏击我们的运输部队。第一拨在桥的附近，包括炮艇和对空炮台；第二拨在路程的正中部，敌人在那里设置了路障；如果你想绕过第三拨炮兵部队，那么我们的运输车队将会受到毁灭性的打击。本次任务要注意的是，千万别在我们的车队还没有过桥之前就把桥梁炸掉了。

11. Protection Requested

这次任务在战争热点——皮戴克湖，去年我军在这里发动了四次大规模的军事行动，但是还没能控制这里的局势。现在北方的港口又被敌人包围，形势异常严峻。必须保护这个港口和在里面的运输船只，然后将位于南部的建有化学武器仓库的敌人基地摧毁。

保卫港口的时候，附近直升机场的直升机会赶来支援。在确认港口不会再受到攻击后，全力去炸毁南面的敌人的三个化学武器仓库。敌人的两个防空阵地上部署了强劲火力，南飞的路途中一定要

将其彻底摧毁(注意中西部的那个由四门防空火炮互相支援的阵地，火力密集，十分危险)。

12. Air Combat

本区敌人强大的空中力量让我们感到坐卧不安，他们的"雌鹿"攻击直升机是我们的心头大患，敌人的主要据点在西北部的一个机场。破坏这个飞机场，消除我们的顾虑就是今天的任务。

在飞抵目标后立刻用重型炸弹炸毁机场的信号塔，否则敌人的直升机会立刻飞到你的面前，甚至采取自杀性攻击。记住，无论什么时候都要先发制人。

13. Radioactive Material

某国叛军经几个月准备后在中亚地区建造了一个核原料矿区，据说已经冶炼出一些有价值的东西。对这种恐怖主义集团来说，只要价格合理，他们会将这些核原料卖给任何人，然后用得来的钱买更多更好更危险的武器。如果不是得到该国政府的默许，我们没有办法炸毁这个矿场。

本次任务的第一目标是敌人在西北部的矿场，从那里他们把原料通过直升机运到西南的基地中。在炸毁矿场后还要消灭敌人的运输机。西面的桥梁也是本次任务的目标之一，炸毁它以后就可以阻止敌人将原料运往别处。小心矿场东面的防空火炮。

14. Search & Destroy

午时，我们将对整个地区的敌人进行突袭，意图是将敌人肃清。

北部敌人部署了大量的防空力量，这是唯一知道的细节，但是上面的命令是不能违抗的。为了避免敌人发现，行动开始几分钟后基地将停止与你的联系，也就是说又要作一次孤单英雄。

这一次敌人的力量很强大，如果贸然闯入的话无异于送死。战场分为三个区域，你要通过两个传送点转换地点。在最后一个地区里有个小型的战斗机机场，炸毁导航塔就宣告任务终结。

15. Nuclear Weapon

不要以为敌人只会在你认定的地方出现，现在他们就在你眼皮底下建立了基地。摸清楚了敌人的底细还不采取行动?

东南方有一个敌人的仓库，里面放着核武器。任务首先是让你破坏这个仓库，接着总部将派出“伽玛”小队将仓库中的核弹头运回基地移交给有关方面。中途进行火力拦截的敌人不足为虑，倒是仓库附近敌人的基地在你进攻仓库时会派出大批援军，而且仓库周围部署的防空火炮火力强大，处理起来十分棘手。敌人攻击的目标不仅是你，还包括运输机，如果你想圆满地完成使命，最好在攻击敌人仓库之前消灭所有的敌人有生力量，否则……记住，破坏仓库并不代表任务的完结，运输机的安全才是最重要的。

16. Sheer Madness

恐怖分子的活动真是日益猖獗，阿德托夫右翼极端分子居然在一周前把西伯利亚军事基地里的三枚洲际导弹偷走了。根据进一步消息的证实，恐怖分子计划用这些导弹攻击日本。现在阿德托夫政府正在想尽办法抢回这些导弹，你绝不能让极端分子得逞，也不可以让阿德托夫政府抢回去。昨天，我们的雷达观察到三辆卡车在接近劳拉德司科地区，我怀疑那就是移动导弹发射架。为了阻止事态恶化，你要找到他们并摧毁之。很不幸地告诉你，这一关有时间限制，三个导弹发射架散布在东北方。一路上要全速飞行（这样还可以躲过途中众多的防空导弹），找到目标直接扔炸弹炸毁它们即可。从难度上来讲，只在于时间的紧迫，基地会不停地提醒你还剩下多少分钟。

17. The Right Way

该死的指挥官总是派去执行情况未明地区的任务，这次是掩护将一些药物送到东北的平民区的运输车队，包括给车队指路。敌人遍布整个地区，选择哪条道路当然很重要。汽车在宽敞的公路上才能行驶，但是通往平民区的两条公路都有敌人设置的路障和兵力把守。只有把他们统统干掉才能保证运输车队的安全！

唯一的好处是运送药物的车队绝对听从你的指挥，可以在地图上指定他们行进的路线。一开始你和车队距离很远，得马上赶上去与他们会合，不然到达时就只能看到一堆残骸了。

18. Desert World

在北非的兰姆达地区，我们的雷达站受到敌军坦克的围攻。除

了雷达站本身的防御系统,可能的救世主就是你了。敌人拥有最先进的武器,他们从三个基地源源不断地蜂拥而至。

敌人的坦克从北面分三路进攻雷达站,他们的武装直升机从南面三路靠拢。快速地消灭在东南方敌人基地中的雷达可以延迟敌人的攻势。在确保我方雷达站的安全下,马上炸毁西北和东北的另两个敌人基地(主要目标分别是导航塔和武器库)。

19. The Refugees

绵延不断的战争离结束总是遥遥无期,真正承受战争创伤的永远都是无辜的人民。

一批难民乘坐两艘旧渔船想逃到东南部联合国维和部队的基地中去。这些手无寸铁的难民所要跋涉的路程是非常危险的。你的任务就是确保他们的安全,直到他们平安到达目的地。

渔船要从西南绕道北部,再南下到东南。中南部岸边有敌人的大炮,鱼船在炮火面前是不堪一击的。西部水域有敌人的大量快艇游弋,这些也应当尽快解决掉。北部湖面最窄的地方是最最危险的区域,通过这里的方法是先发制人,在敌人集结前将之消灭。

20。Final Strike

吉塞尔地区受到过打击的反政府武装并没有因为我们上次的行动有所收敛,他们还是想要控制整个区域。凭借他们在该地区的大型的核武器工厂,敌人不仅负隅顽抗而且对整个和平的局势构成威胁,所以摧毁该工厂是势在必行的了。当然,该地区敌人的重型武器你都得消灭。

核工厂在东南部,炸掉所有的核武器仓库以后马上赶去救援西南部我方的机场。敌人会有三路重型坦克企图进攻我们赖以供给的机场,将他们全部消灭掉。同时受到攻击的还有北面我方一个小型机场,如果抢在敌人前面到达还可以在这里补充一下弹药和燃料。既然是最后一战,艰难可想而知,所以你也要好自为知了。



星球大战——同盟铁翼

类型：射击

语言：英文

评价：★★★★☆

方杖语：谁挡我就打烂谁！

5月19日全球同步上映的《星球大战》第一星期票房7500万美元，直逼斯皮尔伯格导演的《侏罗纪公园》。但是，广泛关注的《星球大战——鬼魅的威胁》（STAR WARS EPISODE——THE PHANTOM MENACE）给很多人带来不少失望。这部声势浩大的影片、电影史上的传奇之作的前传部分让影迷大呼过瘾，却未能使那些最为狂热和中坚的影迷满意，同时其商业票房收入也没有达到预计的水平。而现在星球大战迷们有了用来摆脱失望的唯一选择：游戏或许名实相符。而《同盟铁翼》（X—WING ALLIANCE）正是这样的一个游戏，游戏中的战斗机机型多，任务多种多样，不可不玩。

游戏攻略

序言：家族事业

任务1：AERON的开始：运输任务

装备：YT1300—SABRA飞船

任务简介:这一关你驾驶的是千年隼,这是大部分星球大战模拟飞行类游戏类所梦想驾驶的机型。这一关你可以过把瘾了。离开基地后你会看到两个容器,你和你的僚机一人一个。然后使用超光速飞行,穿越时空到达目的地,放下容器。提示你原来的基地需要一些货物。先要赶走来历不名的飞行物,另外你可以把你的镭射炮和防御盾的能量转至引擎,到达攻击者的身边,这样可以得到额外的点数,拣起需要的容器(PIE3),穿越时空回到原来的基地。另外粘住物体用 SHIFT + p。

任务 2:EMON'S 的开始:武器

装备:YT1300—SABRA 飞船

任务简介:这一关你还是驾驶千年隼,主要是进攻任务。攻击的第一和第二区域主要是垃圾。当你毁掉垃圾的三分之一时,EMON 也开始攻击,总之你毁掉的越多,你得到的分数也就越高。然后你可以穿越时空来到 DUNARI。攻击那里的敌军战斗机。另外,如果你能鉴别出 BOBA FETT'S SLANE 的话,你能得到 100 分额外分数。

任务 3:AERON 的过失:恢复数据

装备:YT1300—SABRA 飞船

任务简介:这一关很简单,你只须靠近每一个尚未鉴定的容器即可。数据恢复完成进入第二区域内,你会发现试图偷东西的 CARG,赶快解决掉它,进入第三区域。击退 RAZOR 或战斗机,顺利过关。

任务 4:阻止 VIRAXO'S:秘密运送

装备:YT1300—SABRA 飞船

任务简介:这一关相对比较麻烦一点儿,你一定要作好准备。一开始最好直接去攻击敌人的战斗机和货物护卫舰的引擎。如果能消灭掉 PES ENKIDU,可获得 100 分的附加分。后来,AERON 会加入到战斗中,这时你可以消灭掉 CORT VENIX,打下它就可以过关。另外这一关最好尽快完成任务,因为如果超过 8 分钟就会有很多敌机出现,到那个时候你就只有英勇牺牲的份了。

任务5:秘密交易:货物传送

装备:YT1300—SABRA飞船

任务简介:首先需要穿越时空到达SAURUREN站,跟着SCT RAVENNO到达传送区。但是这是一个陷阱,当你发现的时候,攻击他们,要完全消灭,一个加50分。如果能够击毁SCTRAVENNO,你可以得到250分。最后你还要消灭一架隐形敌机,消灭之后,即可过关。

任务6:反叛者的集会:帮助反叛者逃离

装备:YT2000—OTANA飞船

任务简介:如果你的操作还不够熟练,这一关应该是很艰难的。ISD出现的时候,应该快速到达,并进行攻击。还要注意,飞机击落后会出现很多钛战机,因为他们会向反叛者逃离的飞船反击,所以你要尽快摧毁他们,这很重要。用OTANA炮台的自动开火模式能很好地完成任务,同时要注意,不要距离反叛者逃离的飞船太远,要保护好他们,不要让敌人将其击落,否则任务将会失败。

任务7:选择

装备:YT2000 - OTANA飞船、CHEOFF对象

任务简介:这一关是第一大关中最艰难的一个任务,不过也有一个小的技巧。一开始到修理站就会看到容机(CHI8),拾起它。如果你想轻松过关就不要马上离开飞行架,因为一会儿会有大量的钛战机和轰炸机来进攻,很难对付:如果你不出来,停留在飞行架,AERON会完成这一切,而且完成的绝对比你好,同时钛战机无法攻击你。水雷只会击中修理站;另外在你离开修理站之前,最好用"I"键检查一下有没有水雷,如果想试一下自己的能力,最好在离开飞行架后,先把容器放到太空站外面,而且注意敌人的轰炸机锁定你所发射的水雷。当VIRAXO出现时,应首先干掉CRV,然后再对付钛战机群,摧毁钛战机群后把所有动力转成引擎,回去重新拣起容器CHI8。飞向时空之门,穿越时空回到基地与敌机进行战斗,最后等待时空之

门的出现，用所有的动力逃脱帝国战机的追击。注意，用 CHAFF 可以用来躲避敌机的水雷攻击。

加入反叛军

任务 1：星际太空战斗

装备：Y—WING—GOLD 飞船、质子水雷

任务简介：这一关的开始只要摧毁所有的容器即可，也可以直接攻击敌人的平台，但是这样得到的分数较低。到达第二平台时，应尽快到达舰船的正上方，瞄准舰船的不同部分并用水雷攻击，击沉舰船后回到太空站补充水雷，进入第三区域，因为攻击的目标过多，所以最好是一次把水雷放完，在回到太空站补充弹药，如此反复即可过关。

任务 2：星际战士

装备：Y—WING—GREEN 飞船、质子水雷

任务简介：击落所有的钛战机，由于这些钛战机都是从平台上起飞的，所以你最好距离平台近一点，以便尽快摧毁他们。另外，如果击落 VSD MANCT，即可得到 300 分的额外分。

战役一：扫清一切阻碍力量

任务 1：攻击护卫队

装备：X—WING 飞船、水雷

任务简介：击落所有攻击你和僚机的敌人战斗机，并且要特别注意防止护卫舰中的敌人通过时空之门。其中 CITRANS 会第一个逃离所以你首先应击落他，但是他的火力很猛，后来的任务重点就是攻击 STRIKE CRUISER 舰船，击落他，任务也就容易多了。

任务 2：营救 ANTAN 叔叔

装备：YT2000—OTANA 飞船

任务简介：任务一开始，你需要用炮台来保护自己与 EMON 会合后，进入时空之门到达 VIRAXO 处，那有很多的星际战斗机在等着你，不由分说，击落他们。当你完成击落所有敌机后，你可以重新补

充护盾和弹药。在你补充完后还会有敌机来捣乱，干掉他。ANTAN叔叔回到飞船之后你就可以飞向NAV BOUY 3。最后和ANDERASTA降落在甲板上，任务完成。

任务3：帝国军的特遣侦察队

装备：A—WING飞船、冲击波导弹

任务简介：这一关的任务很具有挑战性，整个任务贯穿三个区域。但是大部分敌人位于第三区域。一边鉴别敌机，一边攻击他们。当鉴别度达到100%，不同的飞船发射出PROBE DROIDS，你要迅速击落他们和不时偷袭你的敌军战斗机。

任务4：营救ECHO基地的囚犯

装备：X—WING飞船

任务简介：既然是营救囚犯，肯定要大干一场了。尽力消灭第一区域内的所有炮舰和要进入第二区域的DREADNOUGHT，它移动的很快，但是它进入第二区域也没什么问题。解决掉所有炮舰之后穿越时空进入第二区域，你最好主要攻击从基地起飞的战斗机，直到囚犯得以营救，在营救完成后，不要距离DREADNOUGHT太近，因为它随时会爆炸。

任务5：帝国侦察机

装备：YT2000—OTANA飞船

任务简介：这一关的任务很简单。首先你面对的是一群R-41战机，不要犹豫，消灭它！攻击到一定程度你会发现敌军的MUTH PELICAN正在试图接近你的侦察机试图干掉它。此时你要特别注意了，要尽你所能尽快靠近他们。虽然他们攻击你的侦察机，但是你不要太快击落他们。要让他把所捕获的PRODE DROIDS放下后再击落他们。完成这一切以后你要进入下一个区域。在这个区域内有很多的Y—WING。所以你要把所有的动力全部转换为引擎，快速飞行，再来一个回马枪。

任务6：阻止ISD CORRUPTER的再补给

装备:B—WING 飞船、水雷、CHAFF 技术

任务简介:首先进入第一区域后,应及时地清除掉所有的敌机。最好是使用水雷和机关炮台混合作战,混合作战可以更好地攻击敌人的战斗机。在这时 FRG MONITOR 会趁机逃向另一个区域,在你及时完成第一区域任务之后,就立即追赶过去。在第二个区域里,这时会有很多的钛战机来攻击你。与此同时,你还要注意 FRG MONITOR 发射出来的飞梭。一共有四个飞梭,你和你的僚机摧毁这些飞梭即可顺利过关。

任务 7:摧毁帝国军的传感器系统

装备:X—WING 飞船、水雷、FLARE 技术

任务简介:这一关的任务很简单,只要你摧毁所有的能够动的敌人就行。首先到达敌人的传感器系统设施的附近,与你的僚机合作攻击敌人的有生力量。然后依次摧毁敌人的传感器系统、平台和所有从平台上起飞的东西。完全摧毁即可过关。

战役二:帝国的秘密武器

任务 1:转移飞行员

装备:A—WING 飞船、冲击波导弹

任务简介:这一关主要在于你要在你的僚机攻击钛战机的同时迅速摧毁敌人的控制中心 ETR SULUK。完全摧毁之后,敌人的大部分力量就会陷入瘫痪。任务也就简单了。

任务 2:得到帝国军设计原型

装备:Z—95 飞船、离子脉冲

任务简介:同上一关的战术一样,在你的僚机的掩护之下尽快摧毁敌人的控制中心 ETR SULUK,你此时需要确认 T/e2、T/e3 两组至少有一组已经瘫痪,并清理这一区域内的所有敌人战斗机即可过关。

任务 3:谋杀 K'ARMYN VIRAXO

装备:YT2000—OTANA 飞船

任务简介:当 LT3000 HIGHROLLER 到来后,干掉那些 R－41 战

机。完成之后摧毁 HIGHROLLER(500 奖励分)、一群 Z-95,接着是 MUURIAN 运输机。最好的方式是当你飞到他们的身边使用炮台来攻击他们。检查了 HIGHROLLER 之后,你要加紧速度去取得 ANDRASTA 并且离开,这也是任务的目标之一。如果你时间拖得太长,很多炮舰会出现。

任务 4:袭击生产设施

装备:X—WING 飞船、水雷、FLARE 技术

任务简介:因为这一关的敌人大部分钛战机是从发射架上起飞的,所以这一关的关键是摧毁敌人的发射架。另外如果你太早地击落所有的钛战机,那么敌人的 TIE DEFENDER 将会出现,所以你最好是一面攻击敌人的钛战机,一面完成任务,是一个不错的方案。

任务 5:保卫 CRS LIBERTY

装备:X—WING

任务简介:由于敌人拥有 KAMIKAZI,而且它的攻击力很强,所以这一关的任务很难。任务一开始敌人虽然很多,但还是很容易对付的。你要时时注意 KAMIKAZI 的动向,因为它如果攻击 CRS LIBERTY,你的任务可能就失败,总之这是练习你混战能力的一个时机。

任务 6:破坏帝国军的研究设施

装备:B—WING 飞船、质子水雷、CHAFF 技术

任务简介:这一关你的速度如果很快的话,还是很简单的。摧毁敌人的发射架,可以阻止敌人的大量实验性钛战机。另外,合理地攻击敌人的 SRS 巡洋舰也可以使得任务变得简单些。

战役三:飞跃围栏

任务 1:解放奴隶

装备:Y—WING 飞船、质子水雷

任务简介:这一关的开始时,你要集中精力攻击敌人的战斗机,在这之后敌人会发射飞梭,尽快鉴别他们,找到载有奴隶的飞梭,使他瘫痪。另外,注意敌人的飞梭飞行速度很快,及时攻击很重要。

任务2:为反叛军提供弹药

装备:YT1300—SABRA飞船、冲击波导弹

任务简介:首先你要对付的是VIRAXO家族的战斗机。之后在调查之前,先要解决那些有生力量。还会有一些敌人的战斗机会接着出现,一个一个地击落他们。你也可以直接拣起货物,即刻开动最大马力逃离。

任务3:侦察帝国军的研究设施

装备:X—WING飞船、质子水雷

任务简介:这一关相对比较难,你要和很多的敌人进行混战。任务的第一个目标是敌人的那些卫星,而且时而不时会有敌机在你的身后攻击你,你可以回身攻击他们。在你得到指令后,就可以直接攻击他们的基地了。最后在你就要摧毁敌人的基地的时候,会接到指令攻击舱门,找准目标远距离攻击舱门,完成任务,会有很多的敌机来追赶你,你大可不必与他们拼命,快速离开即可过关。

任务4:调查帝国军的通讯数组

装置:A—WING飞船、冲击波导弹

任务简介:摧毁敌人的发射架可以阻止敌人更多的战斗机的出现。首先你要避开敌人雷的区,因为敌人雷区爆炸的碎片可能会摧毁你的卫星,所以你要在调查完成以后再来攻击雷区。调查完数组,M/CRV PYTHON会现身收集数据,保护它,即可完成任务。

任务5:安装窃听设施

装备:YT1300—SABRA飞船

任务简介:这一关的开始你要摧毁敌人的炮舰,再找一个合适的卫星,此时AERON就会撤退。后来,OMICRON会出现,在他发射出更多的有生力量之前尽量攻击他,或在他不发射的时候再摧毁它。

任务6:与背叛者的决斗

装备:X—WING飞船、质子水雷

任务简介:这一关的开始你要与敌人的钛战机进行战斗。当敌

人的基地受到损伤时会发射出飞梭。你要找到 AA-23，保护它到达安全的地方。当 REDEMPTION 出现的时候，和飞梭一起降落在 ISDII SUBJUGATOR 上面，接着 INT REDEMPTION 会出现。在 LIBERTY 出现后，集中火力攻击 REDEMPTION。另外，你可以到 LIBERTY 上面补充弹药。

任务 7:争取！

装备:A—WING 飞船、冲击波导弹

任务简介:这一关的开始你要转变你所有的动力为引擎来追踪飞梭。到了一定的距离，他会发射鱼雷，所以你要尽快摧毁他。你可以使用导弹来攻击他，也可以等到捕获飞船的到来。

战役四:连接点 BOTHAN

任务 1:向矿厂殖民地提供运输

装备:YT2000—OTANA 飞船

任务简介:这一关你一定要特别注意一下周围发生的事情。与你的僚机一起飞向 VIRAXO 地区，你会发现 SPCSCYLLA，不用多说，摧毁它。这时，友方的护卫舰会出现，你需要保护它们，尽快消灭敌人的有生力量。M-CRV 出现了，由于它出现在时空之门附近，所以你要吸引它的注意力，以掩护友军的撤退。当其他的船通过时空之门，马上追随它们而去。消灭追击你们的敌机，停泊在 VERGASSO 基地上，直到对接任务完成，返回 THE LIBERTY。

任务 2:侦察帝国军的护卫队

装备:A—WING 飞船、冲击波导弹、CHAFF 技术

任务简介:这一关的任务没有什么，唯一注意的是在你发现敌人的护卫队的时候，先不要靠近。因为如果你贸然靠近，一个 CN/D 会莫名其妙地爆炸，致使任务失败。

任务 3:受到围攻的矿区：拯救 AERON

装备:YT2000—OTANA 飞船

任务简介:开始时，你到达船坞的背后，那里有很多敌人要对付，

一边前进，一边反击。突破重围后到达基地，此时你要把你自己的状态调整到最佳状态。因为有很多的敌人战斗机、钛战机和其他敌机要进攻你的矿区。首先你要把你的所有能量全部转换为你的攻击力和防御力。在敌人攻击你的同时，你要保护你的矿区。在整个对接过程完成以后，你可以寻找一条你认为最简单的道路通过时空之门逃走。

任务4:捕获战机SUPROSA

装备:Y—WING飞船

任务简介:这一关的开始你要注意SUPROSA，它会向你发射水雷。因为它是无法摧毁的，所以你要使它瘫痪。完成OUTRIDER的对接任务以后，你要与它一起穿越时空到达另一个时空。当你们摧毁那里的大部分炮舰，CLAW即会出现。当你们摧毁了CLAW，任务即告结束。

任务5:放弃KOTHLIS上的叛军基地

装备:X—WING飞船、水雷或导弹

任务简介:这一关你要注意保护CRV RAZOR。当EXECUTOR来到的时候，它会发出一些钛战机，你要在它到达RAZOR之前摧毁它们，最好的战术是你在它的身后攻击它。EXECUTOR也会攻击你，它有攻击式运输船，而且它们的攻击力很强。在这一切的同时你要时时注意CRV RAZOR的受损情况，以防止更多的麻烦。

任务6:保护帝国的电脑系统

装备:X—WING飞船或B—WING飞船、水雷或导弹

任务简介:这一关的任务很难。任务一开始要击毁炮舰。过一段时间ISDII会出现。后来DREADNOUGHT也会出现，另外RAZOR也会发射一个救生舱，现在你的主要精力要全部集中到救生舱，保护他们对接完成，再穿越时空到达另外一个时空，只要你能成功地保护救生舱和DREADNOUGHT就可以完成任务。

战役五:召集舰队

任务1:保护盟友,和反叛者相遇

装备:Z-95飞船、经过改进的导弹、FLARE技术

任务简介:首先你要注意,由于Z-95飞船不太容易操纵,所以这给你的任务增加了一定的难度。你的任务是保护SALOON和RAWDEAL,所以你要特别注意攻击他们的敌人。特别是M-CRV,他的攻击力很强,对你是一个很大的威胁,你要不时地吸引他的注意力,以减轻他对你要保护的飞船的攻击。还有就是你不要距离你要保护的飞船太远,这样是很危险的。

任务2:攻击帝国军的护卫队

装备:Y—WING飞船

任务简介:这一关你要注意只有在你鉴定完第一个目标,你的援军才会出现,所以你要快速到达最近的容器,鉴定它。然后的事情就是坚持了。你现在只有专心地攻击敌人,等待着你的援军的到来。

任务3:从牢房中救出EMON

装备:YT2000—OTANA飞船

任务简介:这一关的开始有一些钛战机,但是他们是不会攻击你的,而你的目标是PR/TKBABECASCO2,拣起它穿越时空,到达另外一个空间。到第二个区域你要向基地投掷一个炸弹,用它来炸毁基地。此时会有很多敌机来攻击你,但是T/FBETA和一些炮舰会向着THE DEAD MAN'S HAND而去。有机会的话,干掉SPCHAMMER以减轻THE DEAD MAN'S HAND所受的威胁。

任务4:保护反叛者的撤退

装备:X—WING飞船、水雷

任务简介:到达DUNARI'S CASINO之后,你要向来袭击的敌人展开战斗,特别是钛战机,不要让他们有机会向DUNARI'S REST发射水雷。你要在很短的时间里,打下更多的敌人战斗机,以保护DUNARI'S REST和友军的撤退。

任务5:营救反叛者

装备:A—WING飞船、导弹、FLARE技术

任务简介:这一关的开始你要快速击落那些要攻击飞梭的敌机。你要练习使用FLARE技术。当飞梭逃到另外一个时空的时候,你跟着它。后来由于需要飞梭会停止不动,此时HURRIN会出现,动作一定要快,消灭一切威胁。

任务6:恢复数据核心

装备:YT2000—OTANA飞船

任务简介:这一关的开始你要首先找到数据核心,通常它会在一个容器内。在T—WING飞船到来之前,你要注意FRSANDRASTA和MK的出现。因为敌人的大部分火力都集中在FRSANDRASTA上,而FRSANDRASTA的防御力恰巧又很弱。带着MK一起回到THE LIBERTY以后,等待着FRSANDRASTA的归来,实现对接完成,任务即告结束。

任务7:攻击敌人基地

装备:B—WING飞船、水雷

任务简介:首先在你到达敌人的基地以后,由于敌人的攻击力很强,所以你要合理地与你的僚机配合一起使敌人的基地陷于瘫痪。此时在敌人基地内部的敌人领导HURRIN会驾驶飞梭试图逃离。你要使用水雷使他陷于瘫痪。另外,你也要保护ATR STORM团体。最后,敌人的ISD会出现,你的援军会在这一关的最后出现的,所以你可以攻击ISD,也可以逃到一个安全的地方,等待过关。

战役六:最黑暗的时刻

任务1:与BOTHAN的代表相遇

装备:A—WING飞船、冲击波导弹

任务简介:这一关的任务很难,你要有心理准备。在执行任务的时候,你要时刻注意你周围所发生的一切。任务开始时,DREADNOUGHT就会出现,你要快速接近它,等待它发射的飞梭JADE的出

现，快速消火就近的一些敌人和距离飞梭JADE最近的敌人，保护飞梭JADE到达起落架，然后返回DREADNOUGHT。现在你的主要任务是不停地消弱M—CRV侵入者的实力，当你的攻击程度到达一定的程度，敌人就会发射逃生舱。另外，如果你能够完全摧毁侵入者的话，可以得到250分的附加分。在你调查完逃生舱之后，飞梭COMPASSION与之对接，同时DREADNOUGHT也会再次发射飞梭JADE。你要同时保护这两个飞梭，你可以使用地图查找距离这两个飞梭最近的敌人，进行攻击，注意你不要距离这两个飞梭太远，否则任务很容易失败。在你保护这两个飞梭的时候，会有一架飞船试图捕获逃生舱，不要理它，摧毁它。次后，飞梭JADE会回到DREADNOUGHT。这时你要做的是保护COMPASSION，直到它回到DREADNOUGHT。另外，你要时刻利用地图观察有没有敌机前来阻截。这一关的难点在于COMPASSION自己的防御力很弱，所以你要尽可能地保护它。

任务2：找到佣兵的基地

装备：YT2000—OTANA飞船

任务简介：在这一关里，你要有效地利用炮台攻击方式，如果你的炮台攻击使用得很好的话，这一关不是很难。首先你到达货物码头之后，并停泊在红鹰号上，同时你最好把你的所有能源转换为镭射炮和防御力。后来会有三架PREY BIRD出现，他们是来保护红鹰号的，你最好是使用炮台攻击方式，尽你最大的努力击落这三架敌机。在对接任务完成以后，你要到达时空之门，穿越时空进入另外一个时空，在你到达的新区域内有很多敌人，在你进攻之前，最好先把你的所有能量全部转换为攻击力和防御力，配合你的炮台式攻击狠很地打击敌人。知道MK报告已经找到了时空的出口，通过出口，到达基地，全速驶进基地，进行调查，调查完成以后，任务即宣告结束。同时你要注意你可以时刻将能量转换为防御力，这样可以使你的任务变得简单一些。

任务3：袭击佣兵的基地

装备:B—WING 飞船、质子水雷

任务简介:这一关的任务很难,你要事先作好准备。到达基地以后,你可以把你的能量转换为攻击力,配合你的水雷,先攻击巡洋舰上的不动的有生力量。在你摧毁敌人的防御设施以后,可以在来对付那些能动的敌机。在敌人发射了飞梭后,你要马上对它进行调查。在这之后基地的防御力将会变为零,你要时刻保护它。而且 ATR 风暴也会出现。而后你还要对付 BLAST BOATS,在你消灭了所有的 BLAST BOATS 后,任务就宣告完成了。

任务 4:拯救 BOTHAN 侦探

装备:X—WING 飞船、质子水雷

任务简介:这一关的开始你要先找到 BOTHAN 侦探。你的目标一定在 ISDII 最近的三艘舰船里,其他的舰船你就不用再调查了。由于 ISDII 会发出很多的轰炸机,所以你的最好的战术是直接冲向 ISDII,摧毁它,并摧毁它上面的炮台。不要管 INTERDICTOR。在 ISDII 被毁以后,INTERDICTOR 就会离开,而 BOTHAN 侦探也就自由了。

任务 5:偷盗帝国军的飞梭

装备:YT2000—SABRA 飞船

任务简介:在这一关的第一个区域里,最好是不要敌人发现你的出现。最好的办法是:你从敌人的上方通过这一区域,当敌人试图接近你,调查你的时候,你可以加大自己的速度,迅速离开这一地区,直接飞向时空之门,通过时空之门进入第二区域。你还需要躲避敌人的视线,开始时你要向右边飞,与基地保持一定的距离。当你得到信号,你就可以向基地靠拢,并寻找 CMD。同时在 MK 发出"I WONDER WHAT IS TAKING THEM SO LONG"信息的时候,你就可以呼叫援军了。当对接任务完成以后,你就可以重新出发,并及时清理敌人的钛战机。这时你的任务是在 TYDERIUM 出现以后,尽力保护它的撤离,当它安全撤离以后,你就赶快逃出包围。

任务 6:护送反叛军的舰队

装备：A—WING飞船或X—WING飞船、导弹或水雷

任务简介：这一关的任务相对以前的任务是比较难的，我建议你在选择武器的时候，选择X—WING飞船和导弹。到了第一个区域以后，你的最大问题是敌人的钛轰炸机，要和你的僚机一起配合尽快摧毁它们。在完成第一区域里的任务以后，你可以更换一个新的作战机，而且在第二区域里的作战时刻都可以更换新的战机。在第二个区域，你还要对付钛轰炸机，同时还会有一群炮舰出现，尽快击落很重要。结束这以后，要尽快返回反叛军的舰队。

任务7：家族团聚

装备：YT2000—OTANA飞船

任务简介：这一关的开始时你要到KESSEL，在敌人进入射程之前，完成停泊任务并进入炮台攻击方式，等待敌人的到来，坚持到援军的到来。随后，你可以快速飞向另一边，也可以慢慢地通过。

战役七：安铎战役

任务1：安铎之站

装备：MILLENNIUM FALCON飞船，冲击波导弹

任务简介：在这一关的开始，当你收到"PULL UP，PULL UP"信号时，敌人的大批钛战机就会蜂拥而至，你当然要对他们进行反击了，用炮台方式比较好。还有你也要保护REDEMPTION，一直到你击落所有的敌机。

任务2：那东西在运转

装备：YT2000—OTANA飞船

任务简介：这一关的任务很直接，敌人有两个防御发动机，你和你的僚机同时攻击它们。另外，你也要应付对你们攻击的敌机，当你们完全摧毁两个防御发动机以后，任务也就结束了。

任务3：防御能量在下降

装备：YT2000—OTANA飞船

任务简介：这一关的开始你要用炮台，你要攻击所有的敌钛战机

和敌人的ISDIIVEHEMET。在后一部分,你大可不必与敌人纠缠太多,尽快到达下一个区域,解决所有的钛战机,然后飞向时空之门。

任务4:摧毁第二死星

装备:YT2000—OTANA飞船

任务简介:这一关的技巧是很重要的,在第一部分里将镭射炮的能量变成最大是很有必要的,因为这样可以增强你的攻击力,同时也减慢了你的飞行速度。对于试图阻止你前进的敌人,你应该给予狠狠地反击。当你到达了有容器来回移动的地方,最好的战术是将你的引擎减至1/3,小心躲避容器。通过这一部分,ACKBAR报告失去了飞船,此时时空之门就会出现。此时你有两条路线可以选择,一是直接向死星的核心前进,另外一条路线是摧毁超级激光。如果你选择了摧毁超级激光,后来的任务可以简单一些。飞向核心的途中,你会发现有一个叫ZEROCSTORMTROOPERS的开放区域,干掉攻击你的钛战机,同时你也要摧毁ZEROCSTORMTROOPERS建造的炮台。最后你终于找到了敌人的动力系统。WEDGE会发射出水雷,你会看到你的防御力会不断下降。此时,你要向敌人的动力系统发射两颗水雷,攻击的同时,你要赶快把你的能量转换为引擎,因为在你摧毁敌人的动力系统之后的爆炸是很强烈的。如果你的飞行速度慢的话,你有可能会被爆炸的冲击波摧毁。这一关说实在的的确是很难。

完成了所有的任务,你是否有一种成就感。经过了53个任务的努力,终于通关了,的确是一件让人兴奋的事情。

键位说明:

T	搜索前一个目标
Y	搜索后一个目标
U	搜索一个主要目标
I	检查有没有导弹攻击你并可锁定导弹
,	瞄准目标的不同部分
F	自动开火模式

C	转为炮台攻击方式
O	可以发现尚未到达的目标或锁定最近的目标
E	瞄准最近的敌人
[	将引擎设为全部动力的 1/3
	将引擎设为全部动力的 2/3
\	将引擎设为全部动力
+	增加引擎的动力
-	减少引擎的动力
BACK SPACE	将引擎设为 0
SHIFT + D	降落
SHIFT + P	捕获目标

秘技

首先输入"IMACHEATER"后，再键入如下密码：

EWOKSRULE：无敌

HYPERMETO # #：跳到 # # 关

KILL ME NOW：任务失败

MASTER YODA：无限弹药

THE TASTE OF VICTORY：任务成功



恐龙猎人 2

游戏类型:DOOM TOO

语言:英文

出品公司:阿克拉姆

评价:★★★★☆

方杖语:晕死我了……

本文由其作者 TAO 特别授权提供给本书。

游戏攻略说明

在攻略中

1.SH = Silver Health(银色十字),一个可以补 2 点血,而且不受 100 点的限制。

2.BH = Blue Health(蓝色十字),一个可以补 10 点血,最高只能加到 100 点。

3.OH = Orange Health(红色十字),一个可以将血一次加到 100 点,超过 100 点无效。

4.UH = Ultra Health(黄色十字),一个可以补充 100 点血,并且不受限制,最高可以加到 200 点。

5.GLF = Gold Life Force，吃一个加一个生命点数，100 个生命点数可以加一条命。

6.RLF = Red Life Force，吃一个加 10 点生命点数。

7.物品后面的×?，表示在那里有多少个物品。

游戏攻略

（攻略只给出行走路线，对遇到的敌人基本不做描述。如有异议请来信：xwtao@netease.com）

第一部分　阿狄亚港

任务：

1. 启动 3 个求救信号发射器
2. 救出 4 个孩子
3. 启动偏曲传送器
4. 找到能量中心并保护它不被摧毁

你刚一上岸，船就被炸毁并沉入水中。哇，好险，差点同归于尽。游戏设计老兄真够狠，开始就断了你的后路！潜到水底，船已经被炸成了两半，在一半里面有 GLF×2 和一个 RLF。在另一半里面有 RLF×3。并且在每个拱门的水底下也有一个 RLF。回到开始的地方向上走，再向左转跳到 3 个挨着的箱子上面拿到一个 GLF。在你右方被炸开的一个洞里有一个求救信号发射器，但是需要能量电池，先不用理会它，继续向前走，可以从斜坡跳到箱子上拿取箭袋。在斜坡的另一边有一个桶，射它可以把墙炸开一个洞。进去并爬上去，穿过隧道，在下一个房间向右拐，得到 GLF×4 和一个能量电池。沿梯子爬上去向左，然后再爬，通过隧道跳到传送门所在的平台上，先不要传送，跳到另外一边断开的梯子上，爬上去拿到手枪，向前走出洞口，回到信号发射器处，放人能量电池。然后沿原路返回，进入传送门。

在你上方的走道上有 GLF×6，拿到它们后左拐。沿走廊向下走，可以在一个小三角塔上找到第二层的钥匙。在三角塔旁边还能找到 1 个箭袋。继续向前走再向右转，在你上方的平台又有 GLF×

6。射击梯子旁边的桶，穿过小洞，在洞里有 BH×7。出了小洞向左拿到手枪，并进入大厅。跳入水中，在水中有 SH×4 和一个 40 发子弹的盒子。水池的右方是个拱廊，那里有 RLF×3，尽头是一段毁坏倒塌的墙壁，跳上去，爬到上一层，按下机关，一堵墙会在你后面打开，里面有 BH×2。沿梯子爬上并穿过隧道，你会发现你又回到了大厅，不过已经是在大厅的第 2 层了。沿狭窄的过道向右走拿到 GLF×4 并继续向前，右边有一处打开的墙壁，搬下里面的开关，然后爬上过道尽头的梯子。穿过隧道，得到手电筒再向左爬上梯子，拿到 SH×8。再向前走到一个开关跟前，你会发现你的左方是一个被堵死的通道，尽头是一个 RLF。按下开关，右边出现一个通道，进去可以看见一个小孩被关在笼子里，四周还有 4 个 10 发子弹的弹匣，两边各有一个通道，每个通道里都有 BH×4。任选一个通道都可以来到笼子的上一层，这里有个开关，按下去就可以打开笼子了。回到笼子那里，笼子前面的吊桥也已经放下，进入笼子，只要碰小孩一下，小孩就可以获释。回到大厅跳下到一层，一扇通往传送门的大门已经打开，在这里可以找到 1 个弹盒，门后有 2 个弹匣，传送门旁边还有 1 个箭袋、1 个弹匣。补齐装备以后进入传送门。

传送门两边各有 2 个弹匣，向前走，绕过倒塌的石柱，右边墙上的开关可以打开一个暗门，里面有 BH×3。向左，在靠近大门处有 1 个箭袋。转过身，拐过拐角，按下开关，打开大门。再回去进入大门，走过曲折的回廊并拾取 GLF×8。爬上左侧墙上的梯子，拿到一个箭袋，按下一个开关。出了门向左拐再爬上一段梯子，按下一个开关，就可以打开下边的一道铁门。进去以后就可以一直来到一个小平台上，从那里可以跳到柱子上拿到奖励 100 点血的黄色十字。回到刚才那里继续往前走，一个倒塌的拱门上面有一把手枪以及 2 个弹匣，从石头上跳到梯子上面，爬上去还可以拿到 SH×5。从刚刚打开的铁门进入，出了曲折的走廊，你可以看到一个像是瞭望塔似的建筑，上面全是火药，炸了它可以得到不少补给。从右边的梯子上去，可以

拿到SH×2和一个箭袋(注:这里的补给如果拿完了,过一会儿就又会出现,直到你把补给补满为止,以后还有很多这样的地方)。向前走可以看到一个庭院上方有一座吊起来的吊桥,中间还有一杆霰弹枪。向左走可以看到一艘大船被架在地面上,船后方墙角里有一个炸药桶,射击它,可以从炸开的墙里找到能量电池。再从很多箱子的地方跳到梯子上,爬上去就可以启动第二个求救信号发射器。(恐龙猎人,何等英雄!若不是剧情安排,谁会理会什么求救信号?)下来,在箱子下面可以找到一个箭袋,船后面的水池里有一个RLF。从水池旁边的小门进去,在门后面各有一个RLF,最后进入传送门。

在传送门后面有RLF×3。出了房间向右拐,可以看到两条支起来的大船。每条船上都有SH×5。射击船两边吊索上的行李可以得到不少补给,从船上跳下来可以拿到右边的一个BH和左边的RLF×3,别忘记左边的箱子后面还有一把手枪。上斜坡按下开关,从旁边的大门里可以拿到能量电池,向右走,在拿BH的箱子后面启动第三个求救信号发射器。按下刚才打开的另外一个铁门内的开关,从旁边的铁门进去,射击前面的炸药桶,被炸开的墙里面有4个弹匣。向右走再向左走,拿到BH再向右,然后再向左,你会发现已经站在吊桥的前面了。穿过吊桥,得到霰弹枪,射击对面挡住去路的炸药桶,顺便把拦截你的敌人一起炸上天。过了桥,右侧是一个进度储存点(当然这项功能对PC机来说已经没有用了,不过你可以在这里恢复一次全部补给和一次满血),左侧则是一个开关,按下它,回到桥那里,从桥上跳到箱子上拿到RLF×3。进入拱门拿取GLF×4,然后进入隧道。在隧道里可以找到1个弹匣,看到梯子后爬上去。

在旁边有一个开关,右侧有2个炸药桶,射击炸药桶,可以得到1个弹匣、1个SH和一个RLF。按下开关跳到对面穿过隧道,跳到下面的坑里,马上就会有2个敌人攻击你,干掉它们,一堵墙就会打开。按下开关,笼子就打开了,拿取旁边的BH×2并解救小孩。爬上梯子回到刚才的地方,向右走,进入传送门。

爬上梯子，拿到第二层的钥匙和 3 个弹匣。走出隧道顺便拣起 3 发爆裂弹，这时你会发现自己又回到了大厅。跳到二层的地板上，进入打开的门，在这里还可以搜集到 1 个弹匣和 2 个箭袋，然后进入传送门。

从传送门出来，向后转，射击一个炸药桶，里面是补给点。向前走，在房子后面有 1 个弹匣，进入这间房子还可以找到 1 个弹匣，到这间房子对面的房子里拿到 GLF×4。出了房子向右走是死胡同，不过可以找到 2 个箭袋。从瀑布右侧的巷子进去，找到 GLF×8，进入拱门得到 1 个箭袋。沿着走廊的斜坡向上走，来到一个蓝色的房间，中间是一个关闭的传送门，拿取房间中的 2 个弹匣、BH×2 并按下墙上的开关启动传送门。先进入另一条走廊，在入口后面是 3 发霰弹，顺着曲折的走廊继续向上走，出了门正对着是一栋房子。房子后面是 3 个弹匣，从另一侧的梯子爬上去得到 RLF×4 和 BH，下来以后在箱子附近还能捡到 3 发霰弹，在后面角落拱门还有一个开关。先不要管这个开关，绕到房子前面进入走廊，向左转拿到 GLF×3，在前方右侧的建筑里还有 1 个弹匣，房子后面是 GLF×5。再往前走，可以看到左侧有 BH×3，拿到它们，然后跳到对面的拱门里按下开关，这样瀑布后面的一道暗门就打开了，进去拿取三层的钥匙。再次回到上一层向前走，再向右转，是一个进度储存点和一个传送门，进入传送门。

从传送门出来，拿取强力弓，然后射击炸药桶，炸开的墙里是个补给点。向右走是一堆坍塌的石柱，废墟周围可以找到 2 个弹匣，跳上石柱可以拿到 1 个 BH，然后跳到对面的梯子上，爬上去按下开关，对面的墙会打开，露出一条通道。进入通道捡起一个手电筒和 SH×3，下了梯子，拿到一杆霰弹枪，同时左右两边的木板会落下来，小心敌人会突然出现。向左走墙上有一开关，按下开关木板就会放下（不过建议你先不要按，最好跳到对面开开关，这样和敌人隔着深沟，敌人就不会攻过来），按下中间的开关，身后有两面墙就会打开，按下新

露出的开关，又会有两面墙打开，再按新的开关，就会露出 2 条通道，里面就是等待你解救的小孩。把里面的 2 个敌人干掉，一个开关就会露出，按下它，笼子的门就打开了。救出小孩，再次回到地面，绕过废墟，眼前豁然开朗，这是一个很大的广场，中间是一个大水池，两侧是两尊高大的石像。在水池中可以找到 GLF×4 和一个 RLF，水池右侧的墙壁附近有两个开关，按下它们，两个开关中间就会出现一条通道，捡起 GLF×7，然后进入下一部分。

走出通道，迎面是一座房子，右侧是一个靶场。去靶场的靶子上可以拿到一些弓箭，房子后面还有 1 个箭袋。在房子里可以找到 1 一个弹匣，射击床旁边的小箱子也可以得到补给。按下房间中的开关，然后走出房子进入打开的大门。沿着曲曲折折的走廊走出来，眼前是一座很大的建筑，向右走，在建筑物后面有一个炸药桶，炸开它得到 GLF×2 和一个 RLF。从建筑物的另一边的楼梯上到二楼，进入房间能找到一盒有 10 发子弹的霰弹盒。从楼上下来，射击墙壁边的炸药桶得到 BH×2，射击另一个炸药桶，得到 2 个弹匣。在建筑物的一层房间里，找到 SH×6 和一个开关，按下开关。在房子外面的断柱上还有 3 发爆裂弹和 1 大盒子弹，从二楼可以直接跳上去。沿斜坡上去，捡起 GLF×9，穿过桥向右拐，进入传送门。

向前走再向右拐，下了斜坡有 GLF×4，向前走，墙洞里面有 1 个弹匣。回来从斜坡跳上房顶，捡起一个箭袋，再跳上另一房顶，有一个满血补给点和 SH×6，在这座房子的里面还有 3 发霰弹，射开箱子有一个 SH。出了房间，在对面的箱子的缝隙中能找到 1 个 RLF。跳到箱子上面，捡起 3 发霰弹并按下开关，在箱子中间会出现一个洞口。进入，爬下梯子，对面可以看到一个被关在笼子里的小孩。跳入坑底，然后再沿着走廊一层层向上爬，在最顶层可以找到一个开关，按下它就可以打开笼子救出小孩了。救完小孩再跳到最底层，进入传送门。

你发现自己又被传送到入口处，穿过箱子、回到斜坡那里，再次

跳上房顶，转过身，可以看见墙上有一个洞，里面有一个开关。跳进去，按下开关，使铁门打开。进入以后发现左右各有一个开关，先开左面的，里面是个补给点。再开右面的，打开另外一个铁门。沿着曲曲折折的走廊走，直到看到一个开关，按下开关，打开旁边的大门。进入一个满是废墟的庭院，在那里可以找到2个弹匣、1个箭袋和1个BH。走上斜坡，按下开关打开铁门，走进里面的传送门。

向右走，走到门口大门就打开了，再向右走，按下墙上的开关，露出一条暗道，顺着梯子爬上去，里面是一大盒霰弹和一大盒子弹。出来向左拐，按下墙上的开关，打开大门。那边是一栋巨大的建筑，向右绕着房子走，可以捡到2个弹匣，射击墙边的炸药桶，里面是2个弹匣、BH×2和3发霰弹，旁边还有1个箭袋。进入房间里，找到SH×2和一个开关，按下开关，然后从建筑物的另外一边的小门进去，在书柜后面还有一个开关。按下开关，建筑物外面的梯子就会放下来，爬上去拿到二层的钥匙和SH×3，按下二层房间的开关，回到地面，进入传送门。

走出房间，向左，在箱子后面有一大盒子弹。跳上箱子，拿1个BH，再跳上另外一堆箱子，按下开关，有两扇门就打开了。左边的门里是一个补给点，从右边的门进去后是个走廊。出了走廊右侧有2个弹匣，沿着这条路向前走拐两个弯是一个进度存储点。走进左侧那条曲折的走廊，走廊里有1个箭袋，出了走廊就是栈道。沿栈道向左走到头有1个BH，向右走是GLF×5。跳到下一层的栈道上又可以拿到GLF×5，继续向前还可以拿到GLF×3和1个弹匣。进入走廊，拾取GLF×3、2个弹匣、1个强力弓的箭袋。继续沿栈道向上走，爬上3道梯子，左侧是一个加100点血的黄色十字。加完血向右走穿过拱门，拿取GLF×5，向左有一个BH，再穿过一个拱门，拿取GLF×5。继续走这条漫长的栈道，在梯子旁边拿到1个弹匣，爬上梯子，向前有GLF×11，穿过走廊，有1个BH，再穿过一段走廊，拿取GLF×4。进入下一段走廊，拿到1个强力弓的箭袋和2个BH，这条险路算

是终于走到头了。跳到地面上，向后转进入走廊，拿取 RLF×3，发现到了刚才的那个补给点，不过刚才紧闭的大门已经打开了。补给完毕后，回头走回刚才跳下来的地方，爬上左侧的梯子，按下开关，出来进入旁边打开的暗道中，爬上梯子，拿到三层的钥匙。出来爬上对面的两节梯子，进入走廊，一直走到一个庭院中。爬上左侧的梯子，按下开关，再爬上对面的梯子，拿到 1 个 BH，穿过吊桥，捡起霰弹枪。沿着走廊走到头后跳下去，走到右边拿到 GLF×8 和一把强力弓，再回去继续向前走，射击炸药桶，得到 1 个弹匣、1 个 SH 后 1 个 RLF。进入旁边的走廊得到 RLF×4 和 1 个满血的红十字。向回走，爬上右侧的梯子，拿到强力弓，穿过石拱桥，在两个斜坡的中间拿到一把霰弹枪和 BH×2。跳到喷泉里，拿到 RLF×4。爬上左侧的斜坡，进入房间，按下开关并拿取 3 发霰弹，再进入右侧的房间按下开关并拿取 1 个弹匣。上到 3 层拿取第三层的钥匙和 3 个弹匣，再下到一层，进入左右两侧的小房间里按下开关。穿过石拱桥，进入刚刚打开的大门，沿着走廊搜集 GLF×14，最后一直走人一个蓝色的房间。从梯子爬下去启动偏曲传送器。

你被传送到一个建筑物里面，向前走会有一段动画，接下来就得同时对付好几个厉害的角色，不过不用太担心，梯子上面的房间里会不断补充你的装备，所以尽情用你最好的武器对付它们吧！把它们都解决掉以后，去拿那个核子武器的零件，然后继续向前走。又看到一段动画以后，进入偏曲传送器。

你又被传回到偏曲传送器的人口处，向回走，进入走廊，然后从石拱桥上跳下来，向左走，进入走廊，按下左右两个开关。进入中间的屋子，在这里把自己装备满，然后进入蓝色的传送口。接下来你要对付一大堆的敌人，并且保证能量中心不被摧毁，等把敌人都消灭光了，你就被传送到太空中的一个浮岛上。来到中心，打开右侧的第一个门，然后走人蓝色的传送口。

第二部分　灵魂之河

任务：

1. 摧毁两个灵魂之门
2. 杀死3个绝望女妖
3. 找到能量中心并保护它不被摧毁

刚开始，你能看到对面是一间木棚，里面有一头战斗独角兽。先拿取传送门旁边的1个弹匣，然后拿取另一边的3发霰弹，进入木棚，爬上独角兽。哇噻！这跟一辆重火力的装甲车差不多，坐在上面好威风啊。向左走，再向左拐，轰击前面的拐角，居然把墙轰开一个大洞。向右拐，进去以后发现是个死胡同，不过尽头有1个满血的红十字。从洞口出来继续向前走，轰开对面的墙壁，进去以后向右拐，然后再向右、向左，来到一处有两座小建筑的开阔地带。从这里向前走，然后向右再向右，轰开一堵墙，里面有1个满血。向左走，然后沿着这条路向右、向左、向右、向左、向右，到达一处死胡同。轰开左侧的墙壁，穿过墙洞向前、向右、向左、再向右、向前走并且轰掉对面高楼上的炮台。炸了炮台门就开了，穿过门，再轰开前面两扇篱笆门，接着轰掉两个机光炮。上了斜坡，进入弯曲的隧道，出来后对面是一个吊桥。轰掉高处的两处炮台，吊桥就放下了，过了桥向右转过三个拐角，再穿过另一座吊桥，向前走，下了斜坡，轰开对面的一堵墙，里面能找到一些弹药和1个满血。从这里出来向左拐，轰掉高楼上的炮台，进入弯曲的隧道。出了隧道再轰掉两处炮台，穿过吊桥，进入一个木棚，从坐骑上下来（说实话，还没坐过瘾，真不愿意下来）。爬上旁边的梯子，这里有一个进度存储点和一个传送门，进入传送门。

在你的左边是1个箭袋，前面是一把强力弓。向前走是一座吊桥，射击远处两边城墙上的五边形机关使吊桥升起。穿过吊桥射击右侧的炸药桶，进入裂缝，爬上梯子，这里有 BH×3。从这里射击对面平台上的炸药桶，再过桥进入另一边的裂缝，爬上梯子时可以拿到 SH×5，平台上面有 GLF×4、3发爆裂弹、2个弹匣和一把战刀。再次

穿过吊桥，进入城门，向左有 SH×3，再向左稍远处还有 SH×3，爬上正对门口的梯子，得到 GLF×8 和 1 个 RLF。在右边还有 1 个箭袋及两个炸药桶，炸开它们分别得到 1 个 BH 和 3 发霰弹，继续向右走，在被破坏的门后面还有 1 个箭袋。穿过大门，一直向左走，你会看见在你的左边是另一扇被毁坏的大门，进去拿到 1 把手枪、2 个弹匣。向回走，来到吊桥前，射击对面墙上的机关放下吊桥，先不要过桥，爬上左侧的梯子能拿到 GLF×5 和一把霰弹枪，爬上右侧的梯子能拿到 SH×5，跳下来拿到 RLF。过了吊桥，任意选一边走，上了斜坡，进入传送门。

炸开传送门后面的炸药桶，得到 1 个 BH，跳入过道，向左走，然后左拐再右拐，来到一处开阔地，在拐角里面有 BH×2。爬上斜坡，向右、向右然后向左，在拐角里轰开炸药桶可以得到 3 发霰弹×2。再向上走，拿到四层的钥匙，然后从另一边的斜坡下去，拿到 1 盒子弹，再拐下去还可以拿到 1 个弹匣。回到斜坡上，向前走，拿取 GLF×5，沿走廊一直向上走，得到 1 个强力弓的箭袋，向左转，打死对面平台上的敌人，拿取 1 个 BH。现在向回走，出了走廊，走下斜坡，再上斜坡，到整个与建筑相对称的另一边的走廊，拿取 GLF×5，3 支强力弓箭和 1 个 BH，打死对面平台上的敌人，吊桥就会落下来。跳到对面墙头拿到 1 个 RLF，从墙上跳下来，左右两边的墙角里各有 1 个弹匣。过了吊桥，向右再向左，跳到下面的草地上，拿取角落里的 SH×3，射击对面平台上和斜坡下面的炸药桶。进入墙洞，射击里面的三个炸药桶，拿到 3 个弹匣，然后向前走向左转，爬上梯子，拿到 1 个 OH。从平台上跳下，向前走、左转，拿到 1 个弹匣，射击旁边的炸药桶，进入墙洞中按下开关。出来后，向左走，墙角有 BH×2，进入走廊，拿到 1 个 BH，沿走廊向上走，然后射击对岸墙上的开关。回到吊桥那里，过了吊桥，左右两边有 1 盒霰弹和 1 盒手枪子弹，最后进入传送门。

从传送门出来，右边是一个进度储存点，左边有几个炸药桶，轰

开它们得到3发霰弹和2个弹匣。爬上右边的斜坡然后向右拐，沿着路向左拐两次，拿到右边的SH×3，在前面的拐弯处还可以得到GLF×5，然后爬上梯子，穿过大门来到一座宏伟建筑的入口处。走上斜坡，向左拐，沿着小路走到一个平台上按下开关，然后回到斜坡下面进入斜坡左侧的一个洞里，拿到GLF×2和1个RLF，接着，去斜坡右侧的洞中拿到GLF×2和1个RLF。进入隧道，沿路而上，看到偏曲传送器以后，按下旁边的开关，从打开的小门拐出去，拿到1个OH。从阳台上跳下来，进入斜坡两侧半月形的洞中拿到两把大门的钥匙，把钥匙放入斜坡平台上的两个石壁中，两座飞马的翅膀会张开，同时大门打开。进入大门，先去按下左侧墙上的开关，打开旁边的大门，里面有2个弹匣、1个GLF，按下偏曲传送器的开关，启动传送器。再回到偏曲传送器那里，进入传送器。

又来到那个建筑物的内部，这次将不得不对付一些更厉害的角色。进了门，先干掉左右两个屋子里的家伙，然后爬上左右屋子里的平台，拧开那两个阀门，然后走上中间的斜坡，杀掉冲过来的4个家伙。再往前，杀掉门里的两个敌人，千万不要掉到熔岩里，一直向前走，捡起核子武器的零件，进入传送门。

从偏曲传送器传回来，回到中间的屋子。跳入水池，一直向下潜，潜入一个隧道，到一个水下的房间里按下开关，然后马上再游回去。从水池出来，发现房间右侧的门已经打开了，进去后拿到1个弹匣、1个GLF、1个BH和一杆霰弹枪，最后进入传送门。

一开始向右走，下了斜坡，在你的左侧是个喷泉，右侧有个紧闭的门。按下右边墙上的开关打开门，进入走廊向左转两个弯，射击两个炸药桶得到2个弹匣，向前走，在下一个走廊的入口处还可以得到3发霰弹。沿着走廊的斜坡一直向上走，先不要从右侧的门拐出去，一直走，经过第四座桥以后，向右拐，越过缝隙就可以得到Mag 60自动手枪和5个弹匣。从缝隙跳下来，发现又回到原来的地方，再次进入走廊，从刚才没有拐出的门口向右拐，拿到GLF×5和1个OH。进

入右侧的走廊，一直向上走，沿路拿到3发霰弹，按下右侧一个小房间里的开关，出来再向上走。出了门，来到一个小平台，从这里向下走，左拐两次，就来到了圆顶建筑的后面，走到前面过了桥，按下对面的开关。打开圆顶建筑的门，向回走，进去拿GLF×10并按下开关。从这里出来，向右转，穿过小巷向左走，爬上斜坡后向右，拿到RLF×3，然后进入对面的房间。一直向下走，就会见到灵魂之门，迅速摧毁它，记住那3个僵尸是打不死的，尽量不要和它们多纠缠，把子弹倾泻到灵魂之门上吧，摧毁了灵魂之门，那3个僵尸也就消失了。摧毁灵魂之门后从打开的铁门里得到RLF×4和1个OH。从这里出来，沿原路返回，到圆顶建筑前面的桥上跳到下面建筑的房顶上拿到RLF×3。再跳到地面上，轰开周围的炸药桶，然后从炸开的墙壁进去，沿左侧的走廊上去，射击对岸的开关放下吊桥，过了桥进入另一条走廊。向右拐，然后按下左侧的开关，出了门，发现自己又回到了圆顶建筑的后面。进入后面一扇新打开的门，上去就是传送门了，拿取传送门旁边的GLF×8，射击炸药桶，拿到1个BH、1个弹匣和3发霰弹，然后进入传送门。

传送门两侧是BH×2，向前走得到强力弓。从墙后面绕出来，是一处庭院，中间建筑里有1个OH，沿着左边墙边的小道走过去，炸开一个炸药桶，从里面得到1盒子弹和1盒霰弹，沿着右侧墙边的小道走过去是一个入口，上去以后是个平台。按下对面平台上的开关，从平台上跳下来，拿取水塘边的GLF×3，进入隧道，留意一下隧道里的箱子后面有1个BH。沿着隧道一直走到头是一个水塘，向左转，爬上楼梯，右侧的平台上有1盒子弹，每层楼梯的喷泉里各有3发霰弹，上去以后拿到1个箭袋向右拐，再向左拐。这里是一处非常漂亮的庭院，中间是座纪念碑似的建筑，周围环绕着四座喷泉，在左右两个墙角里各有SH×3。射击两侧墙壁上的开关，"纪念碑"会打开并露出传送门。

出了传送门，爬上梯子，进入隧道，在隧道的交汇口处得到GLF

×3,然后沿斜坡向下走,进入一个小房间。拿取井后面的BH,然后潜入井里,井底有GLF×4,在分岔口向左走,沿路得到GLF×4。来到一个周围环水的房间,从水下拿到RLF×5,然后跳上中间的平台,爬上斜坡进入另一个房间。这个房间一进来,两边的门就会落下,同时会从天花板上下来很多蜘蛛,好在这里的弓箭是无限的,可以利用弓箭同它们周旋。拿到1个UH,然后注意有门的那面墙上,有一处的图案是和地板中心的图案一样的,朝它射击门就能开启。出了门,进入右边一条新开启的隧道,向右走,拿到GLF×6,然后一直沿着隧道走到头潜入水中。从水里出来向右走,进入传送门。

拿起手电筒,然后沿着路走,在拿到霰弹枪的地方,有很多立着的棺材,而旁边那扇蓝色的大门却紧闭着。不一会儿,从地下钻出好几个僵尸,把它们全撂趴下,门就打开了,迅速穿过大门向右、向左再向右,爬上一段梯子,向前走,向右拐,拿到RLF×3和Mag 60自动手枪。从平台上跳下来,马上从地下钻出来一群似乎打不完的僵尸,好在在远处角落的一个房间里有BH,而且每隔几秒钟就会出现,所以根本不用怕它们。没脑筋的僵尸们,知道你们是充当设计老兄的炮灰,让玩家们开心吗?在神庙对面的祭坛两侧还有1盒子弹、1盒霰弹,同样拿到以后几秒钟又会再出现。僵尸打得差不多的时候,神庙的门就会打开,一个绝望女妖和一些僵尸就会走出来,那个半截身子的女妖一边绝望地哭喊着一边向你扔骷髅头。(哭什么?好女有泪不轻弹……哦,忘了,这是绝望女妖。)先不要理会那些僵尸,把你全部的子弹都招呼到女妖身上,等女妖被打死了,剩下的僵尸也就消失了。把所有的敌人都消灭光,再把自己的装备装满,回到进来的传送门处,进入传送门。

进入水中,向右走、左拐,从水里出来,左转、右转、右转、左转,再次进入水中。从水中右边的洞口游进去,一直游,在分岔口不要向右转。从水里出来,爬上中间一个圆形的平台,将柱子上的4块石头开关按进去,接着跳到对面的平台,爬上梯子。一直向上走,穿过2座

木板桥，沿路搜集 BH×2、1 盒霰弹、1 盒子弹。最后一直来到传送室，拿取门口两边的 SH×2，进入传送门。

先爬上右侧的梯子，拿到 1 个箭袋，从上面跳下来，拿到 1 个弹匣，从这里唯一的一个出口出去，向左拐，爬上斜坡，进入走廊。出了走廊，在左侧的箱子后面有 BH×2 和 1 个强力弓的箭袋，炸开那些炸药桶还可以得到 2 个弹匣、1 个 RLF、1 个箭袋。爬上梯子，在屋顶上拿到 Mag 60、GLF×4 和 BH×2。进入下一道走廊，拿到强力弓，从走廊出来，射击对面角落里的炸药桶会炸开一个豁口，进去以后选择右边那条路上去，在拿强力弓的地方，射击对面墙上的方块，打开下方的门。原路返回，拿取 GLF×7，下了斜坡，进入刚刚打开的门，在隧道的分岔处，选择左边那个斜坡上去，可以那到 1 个 UH，再往隧道里面走，先向右拐按下一个开关，转回来拿 GLF×10，进门一直走，在岔路口向右拐，进入传送门。

这里是第二个绝望女妖住的地方，没什么好说的，和杀死第一个的方法一样，杀死她以后进入传送门。

进入隧道，向右拐，爬上斜坡进入一个房间，从右侧的梯子爬上去。一直走，跳下一个台阶，过了桥拿到麻醉枪，然后从桥上跳到对面的平台上，得到 RLF×4 和 1 个 OH，按下里面的开关，从平台跳到地面上，进入隧道，右转，从被炸开的豁口走出来，炸开对面的炸药桶，得到 SH×2 和 3 发霰弹。左转进入走廊沿走廊，左转、右转、左转、右转，上了斜坡，杀掉对面平台上的敌人，回转身，从刚才分岔的地方往另外一边走，拿取 GLF×5，然后按右拐、直走、右拐、左拐，来到一处平台，平台上有 BH×5。向左，下了平台有一杆霰弹枪和 RLF×4，箱子上有 1 盒麻醉弹，按下平台上的开关，然后向回走。向前，然后右拐，进入一个有四个水池的房间，左边的水池里有 3 发爆裂弹，右边水池里有 3 发霰弹，右前的水池里有 1 盒子弹。从左前方的水池潜入，沿通道拿取 GFL×10，从水里出来向左来到平台上，取得第四层的钥匙。跳到平台右下方，从突出的石头上拿到 RLF×6，利

用传送门回到平台上，再用同样的方法拿到左边的 RLF×6。原路返回到四个水池的房间，出房门向左走，进入绿色门的通道，拿取 GLF×4，右拐，进入一个房间，射击炸药桶得到 2 个弹匣。进入走廊，一直沿着路走，最后在出来的地方，从右边的梯子下去可以拿到一杆麻醉枪和 SH×4，上了梯子进入对面的传送门。

在你的前方是个被锁住的传送门，炸开它周围的炸药桶，可以得到 1 个弹匣，往左走，可以得到 1 盒麻醉弹，下到沟里可以拿到一杆霰弹枪和 BH×2，进入水中可以找到 GLF×4 和 RLF×2。穿过石桥向右走，在一处拐角里按下偏曲传送器的开关，然后进入另一条走廊，在分岔口选择直走，来到平台，拿取 GLF×3。从平台上跳到下面水沟对面的平台上，按下开关，炸开那里的炸药桶可以得到 GLFX3、1 个 BH 和 1 个弹匣，并且可以把墙炸开一个豁口，进去射击里面的炸药桶得到 1 个 BH 和 3 发霰弹。原路返回，跳入水中，爬上对岸，再次通过石桥进入走廊，这次在分岔口选择左边那条路，走过狭长的石板平台，跳下深坑，出来就会看到有一个大斜坡。爬上斜坡，拿到 RLF×3，然后进入传送门。

从传送门出来，向右拐，前面是一处坟场，左右两侧都有僵尸不断地冒出来，好在左侧的 BH 和右侧的 1 盒子霰弹也会不断地补充给你。记住你优先干掉的是那些有一只红色眼睛的僵尸，只有把它们消灭干净，原来关着的大门才会打开。在坟场的第二段，按下左右房子里的开关，就可以进入坟场的第三段。在第三段坟场左右各有三栋房子，成品字形排列，干掉几个大僵尸之后其中一个小房子的门就打开了，进去按下开关，然后依次把另外三座小房子里的开关都按下，中间的蓝色大门打开。进了门，里面是个水池，按下对面左右两个开关，回到坟场，进入两个大房间拿到两枚钥匙，再回到水池那里把钥匙放入左右两块石头的凹槽里。放好钥匙，水池的中央就会升起一块平台，同时大门打开，穿过平台进入大门，里面就是第三个绝望女妖，杀了她，从她后面的走廊可以爬上二楼，得到 GLF×7、RLF×

4和1个UH。最后回到你进来的地方,进入传送门。

走下斜坡,在斜坡中部,左侧的门洞里得到褐色鹰羽。进入斜坡下面右侧的走廊,在出来的空地处,可以找到一些强力弓箭和霰弹,在箱子后面有1个BH、1盒子弹和1个强力弓箭袋。进入另一条走廊,向右拐,再左拐两次,走过悬空的平台,杀掉两个守卫,圆顶房子的开关就会打开,进去拿到第四层的钥匙,并按下后面的开关。在圆顶房子的后面还有BH×2,往回走,过了桥进入走廊,右拐、左拐,可以看到一个悬空的斜坡,爬上去,进入大门就会看到另一座灵魂之门了。摧毁这个灵魂之门,从最里面的一个小房间里可以得到1个OH和RLF×4。从房间里出来,走下斜坡,右转、左转,到遇见第三个绝望女妖的地方,从传送门旁边经过,进入偏曲传送器。

从那里,走到石托盘旁边,把褐色鹰羽放到石头托盘上,出现一段动画,一个印第安人会给你一个信念的飞跃护身符。进入小门里拿到护身符,然后回传送器。

一直走,游过水塘进入对面的隧道,跳入蓝色的传送门。

保护能量中心不被摧毁。能量中心保住了,你又被传送到太空里的孤岛上,从那里你可以回到第一部分的入口附近的传送器里,恢复生命和弹药补给,然后回到中心,打开左侧的门,进入第三部分。

第三部分　死亡沼泽

任务:

1.救出5名人质

2.摧毁3处军火库

3.找到能量中心并保护它不被摧毁

从一块草地上出发,在你的左边那些石头的后面可以找到1个弹匣。穿过木桥,向右走,下了梯子,可以得到1个强力弓箭袋和SH×4。继续朝前走,正要过下一座木桥的时候,木桥却被一个敌人毁掉了,只好从左侧的平台跳到对岸。搜集CLF×3,向左走还可以找到1盒霰弹和BH×4。从对面的木桥下去,搜集CLF×3,向右转在

一块石头旁边得到1个弹匣，再爬上一段梯子可以得到Mag 60。回到原路上，跳过断桥向右走，在你右侧可以看到一块突出的岩石上方有个蜂巢，跳过去，搜集RLF×4，并在这个弹药补给点进行补给。跳回对岸搜集GLF×5，下到山谷中，在树旁边捡到BH，跳过浮桥拿GLF×2，再向前走，通过另外一段浮桥，得到GLF×2。向左走，在山谷中拿到第五层的钥匙，回去继续往前走，地面的木板突然飞起，钻出1个敌人，杀了它，在它容身的坑里能找到1盒子弹。走过泥潭，在灌木丛里拿到1个弹匣，向右走，射击高空吊着的货物袋，可以得到1个箭袋、1个BH和1个RLF。跳过水面上的两个小平台，拿取GLF×4，迅速将蜂巢捣毁得到1个BH，在左右两个房间里炸开炸药桶各有2个弹匣和1个BH。从左侧的房间绕出来，拿到GLF×6，房子后面有3发爆裂弹，跳入泥潭还可以找到1个箭袋、RLF×4、BH×2和1个炸药包。从泥潭里爬上来，再次经过那两座房子，走过一段木板桥，射开监狱的铁锁，救出人质。拿取监狱后面的1盒子弹，然后从桥上跳到对面突出的一块岩石上，拿取GLF×3，绕过去再跳到对岸，得到RLF×4。爬上梯子，射开房子门口的4把锁(你千万别正对着门口射啊)，进入传送器。

这个山洞是敌人储存军火的军火库，到处都是装着军火的大箱子。拿取前面的手电筒，向里走，在一个拐弯处，你可以看到在箱子后面有个OH，但是现在你还拿不到。向右走，把炸药包放在最大的那个箱子上，然后拼命地跑回传送器，稍微慢一些的话，你也就会炸死在里面了。如果你需要那个OH的话，可以再次传送回去拿取。回到丛林里，沿原路返回到那两座房子的地方，进入右边房子后面的传送器。

在传送器后面有1个弹匣，向前走，捡起1个GLF，走过浮桥。绕到右侧房子前面的入口处，进去拿到BH×3和1个弹匣，再出来左拐，拿到GLF×3。走上泥潭的石板路，先向左拐拿到BH×4和1个箭袋，走上斜坡可以看到进度储存点。继续沿着山道走，轰掉蜂巢

得到 1 个 BH，向右转取得第五层的钥匙和 GLF×4，走到对面取得 GLF×4，在山道的尽头还可以找到一个 RLF，从那里向下跳，拿到 Shredder 枪。再回到泥潭的石径上，向前走，拿到 GLF×5 和 3 发霰弹。在左侧的泥潭里有 SH×4，前面的房子中有 GLF×3 和 1 盒霰弹，右侧的房子中有 2 个弹匣、1 个 RLF 和一个传送器，进入传送器。

在传送器的后面有 3 发霰弹，向前走，来到一座木桥前面，在你的左方有 1 个弹药补给点。走上桥，沿左边的墙头走过去可以拿到 1 个 BH，继续沿着桥走，左侧瞭望塔后面的泥潭里有 2 个弹匣，右侧远处的泥潭里有 BH×3。上了对岸，进入房子，左转、左转、右转，你的眼前出现一座村寨，突然右侧一个敌人挥舞着巨剑破墙而出，干掉它，从破开的墙洞进去右拐有 1 盒霰弹。往回走，一直出门，走进对面的小缝中能找到 SH×3，出来向左转，进入左侧的房子找到 1 个 BH 和 GLF×4，在里屋还可以找到 2 个弹匣、1 个 BH 和 3 发霰弹。从房子出来左转，沿路拾取 GLF×4，那里有 1 个进度储存点，从旁边的梯子下去可以拿到 1 个 BH。来到有梯子的瞭望塔向左拐，拿 GLF×4，上了木桥，前面仿佛是个水坝，两侧的尽头各有 1 个 BH。沿着木桥走到尽头，上了岸有个传送器，右转，进入房间，按下偏曲传送器的开关，房间里也有 1 个弹药补给点，不要错过。回到有梯子的那座塔下面，爬上梯子，塔里有 1 盒麻醉弹，跳到房顶上，取得 1 个 OH 和 RLF×4，然后走上独木桥，拿起 GLF×4。从尽头跳下去，向右拐，进入偏曲传送器。

走上斜坡，当左右两边的门打开，干掉从里面出来的和呆在里面的敌人。中间的门打开会出来两个挺厉害的敌人，千万不要和它们在中间周旋，否则很容易就掉到熔岩里，最好把它们引到两旁的小房间里再干掉。最后，拾起核子武器的零件进入传送器。出来以后，爬上路尽头的梯子，然后再走过那座很长的木桥，进入本关的传送器。

走过木桥，搜集 GLF×5，过了桥，爬上瞭望塔，跳到塔下面的围墙里，拿到 BH×3 和 1 个炸药包，爬上围墙可以拿到 1 个弹匣。沿原

路回到起点，向右走那段石板路，爬上瞭望塔，走过独木桥，搜集 GLF ×4。在那里可以看到又一个军火库的入口，射开门上的 4 道锁，进入里面的传送器。炸了军火库，同炸第一座一样，只不过山洞比第一座复杂一些，记清楚路就好了，里面也有 1 个 OH，需要的话，可以再回去拿。从军火库的入口出来，绕到房子后面拿到 RLF×4 和 1 个强力弓箭袋。回到刚才拿炸药包的地方，在瞭望塔后面有 GLF×4 和 1 个弹药补给点，从塔右侧的路走过去，拾取 GLF×4，跳过三座浮桥，在对岸的灌木后面找到 2 个弹匣。走过木桥，爬上桥头左侧的瞭望塔，再从塔上跳到下面一段墙上，在墙的两端是一处生命补给点和一处弹药补给点。跳到下面的院子中，拿到 3 发霰弹和 1 个弹匣，在旁边的灌木后面有一条隐藏的小路，走过去绕到建筑后面，得到 RLF×4 和 1 杆离子枪（这种枪非常有用，不仅威力大、弹药充足而且可以进入狙击模式，和 MDK 一样）。绕回去，进入房子，拿取能拿的东西进入传送器。

走过一座很长的木桥，摧毁对岸的峰巢后，可以得到 BH×2。右侧瞭望塔的后面有一杆 Shredder 枪和 FLC×4，向右走，跳过断崖，得到 GLF×8，一直保持前进，直到看到在你的左侧出现一些房子。先跳到远处的平台上拿取离子枪，然后进入房子，炸开那些炸药桶，得到 1 个 BH、1 个 SH、1 个弹匣、3 发霰弹和 1 盒离子弹。从另一入口进去，出了房间，拿取 3 发爆裂弹，走上斜坡，拿取 BH×3，然后进入传送器。

向前走，一个埋伏在地下的敌人突然杀了出来，干掉它，在坑里有 1 个 OH，左侧还有 1 盒子弹，右侧有 3 盒离子弹。沿着木桥过去，沿途拦截你的敌人非常多，好好利用你的离子枪的狙击功能吧。过了桥，在左侧的瞭望塔后面有一杆 Shredder Gun 和 RLF×4，右侧的瞭望塔后面有 1 个 GLF。悬崖下面一个人质正在呼救，跳到铁笼子顶上拿到 1 个 OH，再下到地面得到 GLF×4、RLF×2 和一个榴弹发射器（感觉不太好用，不如 Unreal 里的那种）。救了人质，爬上梯子，回

到上面，穿过大门进入传送器。

向左拐，从墙缝中间穿过去可以找到GLF×3和1个强力弓箭袋，到另一边的缝隙中可以找到GLF×9和1盒子弹，穿出墙洞还有GLF×5。救出两名人质，然后沿路拾取GLF×5，拐过弯在一个蜂巢下面得到GLF×3，左侧的灌木后面得到1盒子弹。贴着左侧的边缘走过去拿到GLF×5、RLF×2、1盒榴弹，走到头是个生命补给点，从爬上来的梯子向右走有GLF×2和1个BH。穿过断墙左拐，灌木后面有3发爆裂弹，进入院子救出最后一名人质，然后一直沿着路走，直到看到一个传送器。爬上传送器对面的梯子，在右侧有一个弹药补给点，沿左侧的墙头拐过去，下了梯子有RLF×3，再跳到对面牢笼的顶上得到UH。跳回来，再爬上梯子向右走，一直看到刚才关最后一个人质的牢笼，跳到顶上拿到炸药包。再回到墙头走到交叉路口，向前走拿到GLF×4，再沿着突出的小路绕过去，跳上断墙得到GLF×3，然后启动偏曲传送器的开关，射断小铁笼子的铁链，拿取RLF×9。回到交叉口那里左拐，拿到蓝色鹰羽，跳到对面的断墙上，取得GLF×3，过独木桥取得GLF×5，然后进入偏曲传送器。这次把蓝色鹰羽放入托盘里，可以得到生命呼吸的护身符。从那里出来，走回刚才没有进入的传送器那里，进入传送器。

爬上斜坡，右拐穿过大门，在蜂巢的后面有一个弹药补给点。爬上门口旁边的梯子，左转拿取GLF×3，然后进入第三座军火库。方法同炸毁前两座一样，从军火库出来，进入对面的传送器。

出了传送器向前走，马上你就可以看到右侧有一个院子，院子中间有一把钥匙，一旦你拿到这把第五层的钥匙，马上就会冲过来一群恐龙袭击你。此时最好不要惊慌，趁关恐龙的门还没有开时，先冲到门口，等门一开先干掉一只，然后马上冲进去靠着墙免去后顾之忧，接着对付剩下几只冲过来的恐龙。干掉它们大门就开了，出了大门再杀掉两旁的守卫就可以进入蓝色的传送门。接下来还是老任务，保护能量中心，只是敌人又厉害了些，不过在我们这些超级玩家面前

都是小菜一碟。建议最好用 Shredder gun，这种枪有自动瞄准功能，对付那些背着投石器的家伙基本上是一枪一个。

回到中心的太空岛屿上，进入第四部分。

第四部分　独眼人的巢穴

任务：

1. 封住三个通气孔
2. 找到能量中心并保护它不受摧毁

开始身处一片茂密的丛林中，在灌木中可以搜索到不少弹药，从那颗倾斜的空心树干爬上去还可以找到 1 个 OH。向前走穿过山洞得到 1 杆离子枪，出了山洞左拐，在悬崖边有 1 个 BH，往回走山洞右侧的路，来到一处山谷，轰开那些炸药桶补充些装备，然后从地面的大洞跳下去。走到尽头，在瀑布后面有一隧道的入口，进入隧道，拾取 GLF×8，从尽头的深坑跳下。

向前走，然后在叉道口左转，拾取 GLF×4，前面的大石头会移开，继续向前跳入水中。在水底可以找到一杆鱼叉枪，向前游，然后右转两次，就会看到在水下的偏曲传送器的开关，启动开关。向回游，进入对面的隧道，拿取 GLF×2，走出山洞沿右侧的小路一直来到独木桥头。走过两座独木桥，拿取 SH×3，再跳到对面的峭壁，攀着突出的木桩爬上去，并拿到 GLF×3。再穿过一座独木桥，进入对面的隧道，从出口跳下去，在左侧的树后面有 1 个 BH、1 盒离子弹，右侧的树后面有 1 个弹匣和 3 发霰弹。穿过隧道，小心沿途的蜘蛛，爬上尽头的梯子，如此这般来到第三个蜘蛛洞穴，在路右侧沿梯子爬上去可以拿到 1 个 OH，然后再向前走就可以看到被启动的偏曲传送器了。先不要进入传送器，跳入下面的水中，在水里可以找到 GLF×5、SH×3 和 1 个弹匣，爬上岸炸开木桶取得 1 个 RLF、1 个弹匣，在岸的另一侧则有 BH×4 和 1 杆 Shredder gun。按下墙壁上的一个开关，然后沿旁边的木桩爬入上面的隧道，不要理会前面的传送器，向左拐，然后再右拐，拿到 1 个 GLF 后，从洞口跳下。

不要被那里众多的岔路所迷惑，打开地图你就可以发现，其实左边是个环形的隧道，里面只有 1 个 BH，炸掉炸药桶也可以得到 1 个 BH，而身后那个有传送器的洞穴里面有 3 发霰弹和 1 个弹匣，选择那个出口有手枪的道路走。一进入那个大的洞穴，所有的出口就被封住了，干掉那个巨型的蜘蛛，然后进入有 1 个 BH 的隧道。进入一个大房间，先搬下对面的骷髅头的开关，出现两个隧道入口，先进入左边的隧道，发现尽头是个死胡同，不过只要仰头看看就会发现一个骷髅头开关，射击那个开关把它启动，同样再进入右侧的山洞，在尽头射击另外一个开关，成功后屏幕上会出现“Underwater gate open”的字样。从两隧道中间的河游到对岸，爬上梯子，拿取 GLF×4，再爬上一段梯子，可以找到蓄电枪(Charge Dart Rifle 这种枪可以暂时令敌人全身麻痹而无法动弹)。穿过对面的吊桥，跳起来拿到半空中的钥匙，落地后又会回到刚才的房间，来到石碑那里放入钥匙打开大门。轰开炸药桶令石柱倒塌，踏着倒塌的石柱走过深谷，与此同时巨大的石块从天而降，所以你也要尽快地向前跑。经过一系列的隧道，来到悬崖边，贴着山的右侧小道走过去，一直走到一座山洞口，但是先别进去，再向前走到头还有一个山洞，干掉里面的一只巨型蜘蛛，可以得到 1 个火焰喷射器(Flame thrower)，再进入刚才没有进入的山洞。进去以后拿到第六层的钥匙，然后杀掉所有袭击你的敌人，走到出口的栅栏处，只要站一会儿，门就会打开，过了石桥，再轰开石柱旁边的炸药桶炸断石柱，走过自制的石桥来到对面。沿斜坡而上，再穿过一个隧道，那里有一个进度储存点，向右转，过了石桥，射击右边墙壁上的开关打开大门，然后沿着这条路一直向前走，来到一座石桥前，射击右侧墙壁上的开关，打开对面的大门，进入对面的隧道，拿取 GLF×4，向右拐，然后跳下深坑。

向前走，右转，出了隧道口是一处瀑布，跳过浮动的岩石，来到瀑布的上游，右转进入隧道。出来，再跳下平台，然后跳到一块浮动的岩石上拿到红色鹰羽。拿到羽毛以后，从地面的大洞跳下去，拿取 1

个火焰喷射器，沿水流继续往下走，一直下到湖里，那里有一岩石，上面是生命补给点和弹药补给点。在水下向右游可以找到 1 杆鱼叉枪和 BH×2，向左游拿到 CLF×3，然后游出水面，射击上方峭壁上的一个开关，水下的一个隧道门就会打开。游进隧道，从水里出来拿到 1 杆蓄电枪，出了洞口还能找到 3 发爆裂弹。沿栈道走，穿过几个隧道，来到一个很大的岩洞中，在这里必须干掉 3 只巨型蜘蛛才能继续前进。从出口出去，拿取强力弓，转过弯在栅栏门前站一会儿，门会自动开启。过了木桥，在隧道的右侧有一出口，从那里跳下去可以拿到山洞的钥匙，向回跳，攀着木桩爬回来，继续走，干掉一个独眼怪物，前面的门就会打开。继续沿着隧道来回穿行，一直到拿到 RLF×2 和 1 个炸药包。从那里向回看，可以看到两座石桥中间有一个山洞入口，跳到木桩上爬进山洞，走到尽头跳入深坑。

先不要理会前方的传送器，向右转，来到一扇木门前面，把钥匙放入右侧的石头中，木门便会开启，里面就是通气孔室，记住在没有堵住通气口以前，那里的独眼怪是打不完的。进去以后，迅速拐进右侧的隧道，沿隧道来到上方的一个木头平台上，走到岩石跟前，炸药包就放置在上面，马上离开那里，进入开始看到的那个传送器。向前走石门会自动打开，右转，跳到瀑布下面，然后再按原路回到刚才拿炸药包的地方，沿着石桥继续向前走，跳下尽头的深坑。

此处已经是洞穴的第五层了，不要理会尽头的传送器，向左拐，抬头可以看到一个洞，上面有 1 个炸药包和 RLF×3，但是你够不到它们，只好先跳入尽头的坑里。你掉入一个水塘中，潜入水下，拿取 1 个 BH、2 个箭袋和 1 杆鱼叉枪，游进隧道，左侧的一处通道被门挡住了，向右游拿取 GLF×4，然后一直向前游，水下非常黑，所以最好把地图打开。游到头，再向右转，游出水面，踩着石头平台，跳到转动的木头平台上，再冲墙壁跳，攀着木桩爬入上面的山洞，按下里面的骷髅头开关。再回到水下，走到头向右转，可以拿到 1 个鱼雷发射器（这也是个水下推进器，使你可以潜入更深更远的地方），但是不要进

入它后面的隧道，相反，向回游到你开始看到被门堵住的地方。到了头有左右两个分岔，向左可以来到一处样子和刚才搬骷髅开关差不多的房间，爬进上方的隧道，就能拿到开始看到的炸药包和 RLF×3了。回到刚才分岔的地方向右游是水下迷宫，利用水下推进器和地图在里面好好搜索可以找到 2 把洞穴的钥匙以及一个有传送器的洞穴，里面还有 BH×3、1 个弹匣、1 盒霰弹，拿好装备进入传送器。把洞穴钥匙放入门旁边的石头里，打开大门，里面是另一个通气口，炸了它再从传送器回去。再次进入水下迷宫，还记得拿水下推进器的那条隧道吗？游进那条隧道，从水里出来，来到一个有很多炸药桶的洞穴，进入那里的传送器。

此处是洞穴的地下六层，把第二枚钥匙放入门口的石头中，打开大门，进去拿取右侧的 1 个 BH，然后扳动骷髅头开关，走出出口并拿取强力弓。出了隧道，几缕阳光从右侧的石缝中射进来，走下前面的斜坡，在斜坡下面有 1 个弹药补给点。再跳到下面的平台，搜索那里可以找到 1 盒榴弹和 RLF×4，从左侧的小路向下走，拿取 GLF×5，下了斜坡以后，在几个熔岩孔后面有一个被大蜘蛛看守的骷髅头开关。按下开关，旁边的隧道门会打开，进入隧道，跳过滚烫的岩浆，过一座石桥，在隧道出口处，有两条小路，走左边那条，轰开洞穴里的炸药桶，开启偏曲传送器的开关，再走右边那条小路，沿木桩爬入上方的隧道。出了隧道，拿取 GLF×2 和 Sunfire Pod（燃烧弹，往敌人身上来一颗，敌人马上就全身着火而死），进入偏曲传送器。还是那个寻找核武器零件的任务，先上楼拧开两个阀门，再下来进入另一间屋子拧开一个阀门就可以拿零件了，拿到以后就坐传送器回来。从传送器旁边的悬崖跳下去，放心你摔不死的，连血都不会损失一点，拿取 RLF×3，然后跳到对面的木头平台上，如此反复几次，直到跳进一个隧道。出了隧道，可以拿到 RLF×2 和 1 个 BH，走到尽头跳入一个深坑。

捡起 GLF×4，左转，在隧道出口射击左侧熔岩上方石壁上的开

关,沿小路进入下方的隧道,再穿过一个熔岩洞,来到一个大岩洞,干掉两个巨型蜘蛛。然后就一直在熔岩的上方来回穿行,一直走到快到头的时候有个分岔路口,左转拿取 RLF×4,走到头跳下深坑。

不要进入前面的传送器,不过在它旁边有一个弹药补给点,走右侧的隧道,在一个岩洞中杀掉许多蠕虫,从出口出去,走出隧道,你可以看到右侧有很多的 BH,一条小路贴着山崖曲折向上,但是先不要走这条路,如果你细心的话可以在左侧的岩石后面发现一把强力弓,后面还有一条小路。杀死下面的独眼人,进入隧道,再杀死一只大蜘蛛,来到一个很高的洞穴,攀上左侧的木桩一直爬上去。走到石梁对面有 Sunfire Pod×4,走另外一条石梁,进入隧道,然后一直沿着石梁向上走,在尽头处跳到斜下方的平台上拿取 1 个 OH 和 RLF×3。进入旁边的隧道,再绕出来就可以拿到 Cereboral Bore(我叫不出这种武器的名字,太血腥了,它发射出一个小钻头,那个小钻头会飘到敌人头顶把对方的脑髓钻出来然后炸开,呃,我快要吐了。其实要拿到这杆枪也用不着这么大周折,可能是程序设计的问题,走到它的下面跳起来也可以拿到,多试几次就行)。回到石梁上,往右下方走,走到一处有很多水晶的地方,这里还有 BH×5 和一杆离子枪,干掉 3 个巨型蜘蛛进入隧道。拿取第六层的钥匙,干掉围攻过来的敌人,拿取弹药补给和 1 个 OH,走出出口,再沿着隧道和石梁走到头,拿取 3 枚钻头,跳到对面拿到炸药包和 BH×3,从两个隧道的任意一个口进入,都会来到一个终点,干掉一只巨型蜘蛛,跳入深坑。

拿到箭袋向右拐,来到一个岩洞大厅,爬上木板桥,在左右两侧的洞穴中各有一把洞穴钥匙。拿到钥匙下来,走到木头大门前,把两把钥匙放入旁边的石头中,哈哈,第三个通气孔终于找到了,像前两次一样炸了它,然后进入出发点对面的传送器里。

又回到刚才拿钻头的地方,向后转往回走,走过拿第六层钥匙的房间,一直来到那个有好多水晶的地方,利用石梁跳到对面的平台上,拿取 1 把洞穴的门钥匙和 BH×4,进入隧道。在一处有 GLF×4

的分岔口右转，走到尽头可以看到3发爆裂弹和 BH×4，回到刚才的分岔口，右转，一直走下去就可以看到木头大门了。在门口的山崖边上有一个生命补给点和弹药补给点，将钥匙放入门旁边的石头中，打开大门，进去以后拾取 BH×4，跳下深坑。

前进、左转，出了隧道，你将跳过一系列旋转的木头平台，进入一个房间后拿取最后一把第六层的钥匙，再干掉围攻过来的敌人。终于看到蓝色传送门了，跳进去，保卫能量中心吧。你将对付第一个巨型怪物——金眼睛，对付它，如果直接打它是没有用的，而是应该先把在它周围袭击你的怪物干掉，直到屏幕上方的绿色条消失，再最后给那个大眼睛几枪，就可以把它报销了。

回到中心岛屿，打开第五扇门，就是剩下两道门的左边那个，进入第五部分。

第五部分　曼狄斯的蜂巢

任务：

1. 摧毁3个女王虫卵
2. 摧毁核心计算机
3. 找到能量中心并保护它不被摧毁

从蓝色传送门出来，来到圆形的大厅，小心四周的激光炮，一旦你进入它们的感知范围马上就会朝你射击。打坏这4座激光炮后，拿取中心的 RLF×4，然后进入传送器。拿取 GLF×8，中间那个旋转的东西是个能量保护器，打坏它就可以进入左边的隧道。拾取 SH×7，出来以后毁掉另外一个能量保护器，在能量保护器旁边有一扇很薄的门，轰开它里面是个弹药补给点。回到进来的传送器那里进入右边的隧道，拾取 SH×7，在那个房间的左边有一个平台，踏到平台上它会自动升起，进入上面的隧道。沿隧道一直走，在尽头处拾取 GLF×5 和1个 BH，干掉一个守卫，进入一座大厅。先打掉上方的两个激光炮，进入右侧的门，按下里面的那个绿色开关，回到大厅里利用平台跳到中间的柱子上拿到第六层的钥匙。从有1个 OH 的隧道

进去,在尽头的房间里拾取 SH×8,然后进入传送器。

向前走出大门,在岔道口左拐拾取 GLF×5,走出隧道门,捡起一个火焰喷射器。来到平台的最左边,拿取 GLF×2,然后从那里跳到下方的大平台上得到 BH×4,再跳到下一个平台上拿 1 个 RLF,继续跳下得到 GLF×3 和一些弹匣,拿取 GLF×3,跳到对面拿取 RLF×4 和 Plasma Rifle,打掉天花板上的激光炮,进入旁边的隧道入口。那里有三道门,在左边的门里可以找到一些补给,中间的门里炸毁一座能量场发生器,最后进入右边的门跳上电梯。上到顶层以后,走出电梯,再下一房间中打掉天花板上的 4 座激光炮,进入对面的隧道,走下斜坡,拿到 RLF×4 和 1 个 OH,小心那里的埋伏,在右侧的补给点补充好弹药后,进入左边的大门。先进入对面的小房间按下绿色的开关,然后回到大房间跳上升降平台,按下绿色开关,再跳上另一个升降平台,一直走拿取对面的 Shredder Gun,沿走廊一直走到头,终于拿到了新武器 Firestorm Cannon。走出房间,向左拐拿取 RLF×5,进里面的房间拿取 1 个 UH 和一些弹药,保持前进,在尽头拾取 SH×8 后进入传送器。

出了传送器,沿着通道来到一个大房间,按下东南西北四个小房间里的绿色开关,然后跳上升降平台。在上面的走廊里拾取 GLF×10,路过一个进度存储点,最后再进入一个传送器。

走出通道,又是一个大平台,跳到对面下方的另一个平台上,拿取 BH×4 和 Firestorm Cannon,再跳下一个平台,走进通道。进入一个大房间后,先打掉天花板上的 4 座激光炮,一扇门打开后再摧毁里面的能量保护器。回来发现左右两边的门已经可以通过了,右边是一个关闭的偏曲传送器,只有进入左边的房间坐电梯上去。沿着通道先一直向上走可以找到 1 个 OH,然后跳下去,继续走,在一个小平台上得到 P.F.M Layer(布雷器)。跳下去,到右侧的房间里拿到第六层的钥匙,打碎旁边的墙壁能找到很多弹药和偏曲传送器的开关,从这里向回走,穿过房间进入对面的走廊,你会发现自己又会回到了那个

大平台的地方。还记得刚才走过的路吧，找到偏曲传送器，进去拿核子武器的零件吧。从偏曲传送器回来，继续走下去就可以找到传送器了。

走出大门，拾取 SH×8，打碎旁边的墙壁还可以找到一杆 Firestorm Cannon，从左边的唯一的通道走过去，路上还可以找到一个 OH。来到一个小平台上，跳到对面下方的另一个小平台上，走过通道又来到一个大平台，先去平台左边按下绿色开关，旁边有一通道，但是被能量场锁住了，只好先坐电梯到达对面。在那里有 4 个出口，先向前走，跳到对面的房间里，按下绿色开关，然后坐升降平台回来。向左拐，来到一个大房间里，先去最里面按下绿色开关，出来在左右两个小房间中各得到 RLF×3，中间的大圆柱子如果仔细找会发现有一堵墙很薄，炸开墙，里面是个能量保护器，将它摧毁回到中心区域，再坐对面的升降平台进入对面的通道。走下斜坡，有一杆 Cereboral Bore，注意左边的墙壁，炸开它里面是一座电梯，坐电梯上去，走出隧道后，从浮动的平台上跳到右侧的房间中，打开偏曲传送器的开关，然后回来沿着一级级的柱子跳下就可以拿到羽毛。回到中心位置，再回到开始的那个大平台上，原来被能量场锁住的门已经可以通行了。进去后找到偏曲传送器，放好羽毛拿到护身符后再出来。从拿到 Cereboral Bore 的地方向右拐，找到传送器，结束本关。

向前走，在前面的大房间中先干掉上方平台上的一些守卫，干掉守卫后，马上就会有 2 个怪物冲出来，再杀掉它们，进入下一道门。在下一区域，有很多被能量场锁着的门，从唯一一道没锁的门出去，在对面的房间里有一个生命补给点。利用那里居高临下的地形优势，打死下面水面平台上的几个敌人，然后跳入水中，去每个平台上拿取 RLF×4。潜入水下，仔细寻找可以找到一个隐藏的隧道，在那最里面有一个能量保护器，摧毁它，然后出来，坐升降平台回到上面。回到先前的区域，其中一个被能量场锁住的门开了，进入拿取 BH×4，坐电梯上去，然后沿隧道一直走，一直来到一个有很多能量保护器

的房间。清理掉这些能量保护器,坐移动平台上去拿到 Scorpion Missile,再回到水上有生命补给点的房间里,从另一面的出口,跳过几个浮动平台,然后进入右侧的通道。拿取 BH×5,进屋后,走到最右边,那里有两个补给点,然后走进中间的小房间拿取第六层的钥匙。钥匙到手后,走出大房间,沿右侧的通道一直走,直到进入尽头的传送器。

这一关的样子和前几关有所不同,令人感觉已经到了敌人的老巢内部。沿着隧道一直走,进入一座大厅,不要和扑过来的"跳蚤"过多纠缠,它们在这里是打不光的,迅速跑到尽头干掉平台上的"螳螂",然后爬上去。沿左边的隧道走可以找到 1 个 OH,沿右边的隧道走又会进入一个大厅,同样干掉平台上的"螳螂",然后爬上去。通过一段透明的桥,在尽头的房间中找到传送器。

向前走,来到一个大厅,走到对面门口,清理掉堵在那里的巨型虫卵,进入一个环形的通道里。绕到通往中心的入口,扫清障碍,进入中心,在那里你终于找到了女王虫卵,尽快干掉她,否则你必须得应付不断出现的"螳螂"。把虫卵杀死,可以得到 1 个 OH,相信我,这时候你肯定用得着的,除非你用了秘技。出来,找到另一条被虫卵堵住的通道,清理掉它们后来到一个大房间,记住,此刻你唯一一件事情就是"跑",和那里大量的敌人恋战等于是自取灭亡,而跑到对面的房间,进入传送器你就算保住小命了。

走出通道,跳到地面上,从大厅另一边爬到上面的平台。走上桥,在岔路处右拐可以找到一个进度储存点,左拐是一个平台,上面有一些补给,炸开平台后面的墙壁,进入里面的传送器。

从那里穿过一片峡谷地区,你可以找到第二个女王虫卵,用同样的方法消灭它,然后从另一个被虫卵堵着的通道出去,一直找到传送器。

走出通道,你可以发现自己又回到刚才的那座桥上,左转进入大门。爬上对面的平台,然后跳到对面另一座平台上,先不要爬右边的

墙，向左走，在下面有一条隧道，跳到隧道里。走出隧道，在右侧的柱子后面可以找到一个炸药包。继续保持前进，不要理会路中间的水池，贴着右侧的墙壁走，可以找到第二个炸药包。走下桥，可千万别现在就从终点的传送门出去啊，不然又会被传回这一关的起点。从另一座桥走上去，在树后面找到第三个炸药包，然后跳到水池中，进入传送器。走上桥拿第四个炸药包，然后走进桥另一头的传送器。

沿路来到一个很大的熔岩地区，连续跳过3个平台后，按下墙上的绿色开关。往回走，坐升降平台上去，按下另外两个绿色开关，然后进入中间的大门。跳到一处水很浅的峡谷中，遭遇三名守卫，同时和它们三个周旋太难了，唯一稍微好些的办法就是先用 Charge Dart Rifle 定住它们，然后用 Cereboral Bore 逐一消灭。爬上对面的平台，消灭最后一个女王虫卵，我想现在你消灭这些虫卵应该很熟练了。）沿路返回，一直回到刚才没爬的那段墙那里，爬上去，进入传送器。

此处就是核心计算机的所在地，先清理掉天花板上的六座激光炮，然后将4个炸药包分别放到计算机周围的四个柱子上就行了。从机房出来，找到终点的传送门，进去保护能量中心吧。保护完能量中心，接着还有一场硬仗就是对付这关的老怪……曼狄斯的女王。

终于又回到了中心岛屿，打开最后一扇门，进入本游戏第六部分。

第六部分　装配工厂

任务：

1. 摧毁3个自动装配车间
2. 净化灵魂之河

向前走，拾取 Scorpion Launcher，来到中心大厅，进入左边的通道。小心从上面落下来的自动机枪，左转、左转再右转，找到传送室，按下旁边红色的按钮启动传送器，进入绿色的传送器。

进入右边的门，然后沿走廊拾取 RLF×3，走出尽头的门来到一个大厅里。站到地板上的风扇上，你就会浮起来，拿到空中蓝色水晶

状的离子电容器，再利用风扇跳上二层的平台，进入右侧的隧道。在岔道左转，那里有左右两扇门都通向一个大厅，走到大厅的另一端，爬上楼梯，然后再绕回到入口对面的地方，跳到下面的平台上拿取另外两个离子电容器。再回到刚才向下跳的地方，转身跳上一座电梯，乘电梯来到上面的房间，房间另一头的门是锁住的，按下背后的红色按钮，门会像很多科幻电影中演的那样一片片地打开。进入走廊，一直来到一个狭长的地带，下面有很多红色的激光束，下了楼梯，向后转，走到护身符那里，护身符可以把你带到对面的一个走廊里。转过一个弯，利用另一个护身符来到对面，干掉一个骑士守卫，按下开关。回到刚才有激光的地方，别下楼梯，直接跳到对面有 BH×3 的隧道中，在岔路口左拐，按下开关，一段桥会伸出到对面，使你可以拿到离子电容器。回去沿走廊继续走，在下一个岔道处左转，那里的房间中有一个等离子发动机，走过去用蓝色的离子电容器换下绿色的离子电容器，使发动机的极性颠倒。现在进入最后一个房间，按下开关，跳进传送器。

一直向前走，走到平台上，发现自己回到了最开始的大厅中。拿取1个 UH，按下旁边的红色按钮，进入新打开的门，找到尽头的传送室，按下开关，进入传送器。

向前走，拿取 Tek Bow。走进一个有两个骑士守卫的房间，利用风扇来到上面的平台，再跳到对面的小浮动平台上，走过去按下开关后马上从平台上跳下来。此时，旁边的门已经打开，进去以后向右拐，这里又有两扇门，选择左边的门进去，按下红色的按钮，右侧的墙会升起露出一个房间，房间里有很多柱子，地板和天花板上还有很多风扇，利用风扇到对面拾取 RLF×3，接着转回来跳到平台上拿到离子电容器并按下开关。回到刚才的房间中，红色的大门已经被打开，沿走廊走到头，然后选择右边的大门出去。此处像是一个巨大的通风井，上下各有一个风扇在旋转，使你可以在风井中像在水中一样游动。风井里有两条通道 上面的通道通向进度储存点，下面的通道可

以通向下一区域。在下一房间，刚一进门，桥就缩了回去，你只得跳到下面的平台上按下开关，然后坐浮动平台按下上面平台上的开关。从旁边的通风道口跳进去，那里的风非常大，你会被风吹得不由自主地移动，从一段通道跳下来后，转身迎着风前进，在 RLF×3 处左转，前面有 1 个离子电容器，不过你一定要背对着它，一拿到它马上就向前走，不然就会被风吹出通道掉到深渊里。接着一直顺着风的方向走，最后来到先前的房间，不过已经到了桥的对面。按下一个开关伸出桥，走过去拿到 Razor Wind，这可是个很好玩的武器，像是飞去来器。按下另一个开关，打开身后的门，一直走，按下开关进入传送器。

这里是一处环形的走廊，一边有一个开关，另一边有一道门，按下开关，然后迅速穿过大门，晚了门就会关上。坐电梯上楼，来到一个有圆形控制台的房间，按下控制台上的按钮，两道同样有时间限制的门会打开，迅速跑过去跳过深沟，同时拿取离子电容器。在里面那间屋子中，按下边上的开关，同样可以打开刚才的门，到另一扇门处拿取另外一个离子电容器和中间控制台上的 OH，按下旁边的两个红色开关，打开两道门。进入右边的门可以找到第二座等离子发动机，替换掉它的离子电容器。回来，进入左侧的门，找到一个开关，按下它，然后进入传送器。

走上平台，拿取 UH，按下开关，跳下来后就又回到最开始的大厅。进入打开的第三道门，小心里面的机关，找到传送器后将自己传送出去。

出门后右拐，一直走，进入一个大房间后，利用升降平台，跳上中间的控制台，按下红色开关。此时身后的平台就会来回移动，跳到平台上瞅准时机跳到通风道口里拿到离子电容器。再次利用移动平台跳到另外的高台上，走出出口。沿走廊按下三个红色开关，当走到一扇普通门前面时，旁边的安全门就会打开，进去干掉一个敌人，拿到他守卫着的离子电容器。回到门口，按下红色开关，然后穿过刚才看到的普通门，向左拐，进入通风道，这是一段很长的风道，好在没有什

么岔路，最后终于又来到了一条走廊。左转，走到头就可以找到传送器了。

向前走，进入右侧的门，一直走，拿取 Cereboral Bore，进入一座大厅，干掉几个敌人后，去中间的平台上打开开关，此时右侧的门会打开，但是有时间限制，要尽快。进入小屋中拿取离子电容器，然后按下红色开关，迅速回到大厅，再进入左侧的门，拿取另一个离子电容器。按下那里的开关，回到大厅，来到中间的地下室。按下开关，打开旁边锁着的门，进去以后找到第三个等离子发动机，同样替换它的电容器，不过踏板是活的，一定要小心，而且不可以直接从平台上跳过去，只能利用踏板。都搞妥了，就可以回去，进入对面的普通门，找到开关进入传送器。

回到最初的大厅，上平台拿取 UH 并按下开关，找到并打开第四道门，进去找到传送器。

进门拿取 Firestorm Cannon，左右两条路任选一条走，通过两道普通门来到一个房间，在中间的坑中有一个电容器和两个开关。按下那两个开关之后，中间的门就被打开，按下按钮，进入传送器。

沿路一直走，到头左转，按下平台上的红色开关，走下平台到对面发现一扇门已经开启。拿取 BH×3，向里走，在 SH×3 处按下旁边的开关，然后迅速进入对面的门里，晚了门又会自动关闭。按下旁边的开关，穿过普通门，坐上升降平台，走上控制台按下开关，原来的路面上一块平台会升起，利用它够到半空中的电容器，然后走到对面。摧毁噪音的来源，就是那个来回运动的像是活塞的机器，使得自动装配车间停止工作，走到里面按下偏曲传送器的开关。按下操作平台上的按钮，由于现在还没拿到羽毛，所以进门后直走，启动传送器，进入下一关。

沿路前行，路过一道被锁住的门，在前面右转进入普通门。拿取电容器，然后把电容器后面的自动装配计算机摧毁，绕到计算机后面找到神秘鹰羽。现在你可以一路折回去，拿取真实之眼的护身符。

回到原先锁着的门那里，走下去可以在两根柱子上收集到两枚蓝色的激光电池。回到上面，左拐，按下开关，进入传送器。

在右侧的走廊尽头是一个偏曲传送器，但是它的入口现在是关闭的，所以先直走，直到看到一堵红色激光墙挡住去路。在两座柱子后面可以各找到一枚红色的激光电池，用蓝色的激光电池代替它们，激光墙会变成蓝色，蓝色的激光不会伤害你。先不要着急穿过激光墙，向左转可以一直来到工厂内部，那里又有两根柱子，用手里的两枚红色激光电池代替柱子上的蓝色激光电池，这样第三座自动装配车间也就被你摧毁了。现在可以穿过蓝色的激光墙，拿到 1 个 OH、1 个电容器，并打开偏曲传送器的开关。一直向里走是最后一个等离子发动机，利用旋转的平台跳到对面，再把红色激光电池替换为蓝色电池，然后来到中间替换掉所有的电容器，如此全部任务完成，万岁！！现在你可以回到入口处，进入偏曲传送器拿取最后一个核子武器零件了，不过我要事先提醒你，这将是非常艰苦的一战，死掉三四条命应该不足为怪。终于拿到了核子武器了，再次回到激光墙那里，右转，进入传送器。

向前走，按下开关，打开两道锁着的门，出来后发现，此处也是你先前来过的地方。凭着记忆，找到那里的传送器，回到最开始的中央大厅区。从传送器出来一直走，拿取 BH×3，爬上楼梯，拿取 UH，然后按下开关。进入最后一道门，在通道内简直就是在开一个武器展览，几乎所有的武器在那里排成了一列任你拿取，最后是本关的巨大的传送门，它会把你带到终极老怪的面前，打退了它就可以通过全部的关卡了。

再次回到中心岛屿，不过你的任务仍然没有到此结束，你必须回到前六关中拿到六把 Primagen Key，然后回到中心岛屿，进入其内部进行最后的血战。

Primagen Key 的位置

1. 阿狄亚港

一直走，出了第一个传送器后，来到那个有水池的房间，跳到水池里，从另外一边上来，爬上梯子，然后走到二层的的平台上，进入传送器。一直沿原路线前进，路过偏曲传送器，走出通道后，迎面是一栋建筑，在这个建筑的后面有很多箱子，箱子右边有一个小门，进去干掉一些守卫后，利用信念的飞越护身符可以拿到第一把 Primagen Key。

2. 灵魂之河

一直走，直到找到那个得到信念的飞越护身符的偏曲传送器，恐怕要花上 10 来分钟，好在那个偏曲传送器还算好找，一进那一小关就可以看到。走过石桥，穿过走廊，在岔路口一直走，迂回到一座高台上，跳到河对岸，走进破裂的墙洞中。沿路线一直走下去，利用两次信念的飞越和生命之呼吸的护身符，最后就可以找到第二把 Primagen Key。

3. 死亡沼泽

通过前两小关，进入第三小关，走出传送器后，注意你的右侧，在山崖边有一个生命之呼吸的护身符。从那里跳下去，在水中有一个洞，钻入隧道，从另外一头出来后，干掉众多守卫，爬上山头就可以拿到第三把 Primagen Key。

4. 独眼人的巢穴

穿过水塘，在悬崖边左转，可以看到一个耳语护身符，利用它飘到对面的山崖上。如此这般，一直来到一个深坑上方，跳到深坑里干掉里面的独眼人，然后到左边的一个洞穴中扳动骷髅头的开关，从另一边打开的洞穴中拿到门的钥匙。把钥匙放入中间的石座上，打开大门，进去后找到传送器，这个传送器可以把你送到第四把 Primagen Key 处。

5. 曼狄斯的蜂巢

这一关很缺德，把 Primagen Key 放在了最后，所以，你必须……（“啊!! ……”我的话还没说完，只听你惨叫一声，晕倒在地。）喂，醒醒，没有你想象得这么糟，原来走的时候为了各种开关绕了很多路，现在再走的时候其实没有那么长了，大概 10 分钟就可以走到关底了。（我还是听到你在小声地咒骂）找到那个通往核心计算机的房间，就是有好些平台，下面还有黄色毒液的那个大厅。利用生命之呼吸护身符潜入水中，找到一个隧道入口，出了隧道跳过几个浮动平台，沿桥走上去，进入传送器。走出走廊，这里有个真实之眼的护身符，利用它走上悬空的小径，一直向上走就可以拿到第五把 Primagen Key。

6. 装配工厂

这一关的 Primagen Key 很容易找到，就在一开始进入的大厅中央，但是要得到它却不容易，它被四个能量场锁住，你只有将这四个能量场关闭才行，而控制这四个能量场的是四个机关，它们分部在四条通道通往的四个区域中（快听晕了吧？^-^），所以你还得把这四个区域再走一遍。我仍旧按攻略里写的四条通道来划分四个区域，也就是按顺时针方向编号，第一个区域，因为开关放在很明显的位置，所以我也不记得什么时候就把它按下来了，:P 真不好意思；第二个区域要利用真实之眼的护身符得到它；第三个区域要利用信念的飞越护身符得到它；第四个区域稍微难一些，就在最后的那台等离子发动机旁的带毒的液体中，利用生命之呼吸护身符潜入水中，找到一条通道，从另外一头游上来就可以找到开关了。

好了，6 把 Primagen Key 都到手了，现在可以去打最艰苦的一战了，而我的攻略也到此为止，祝大家玩得开心！

策略类

☆天地劫——神魔至尊传
☆太阁立志传 3
☆信长野望——烈风传



天地劫——神魔至尊传

游戏类型：角色扮演

语言：中文

出品公司：汉堂

评价：★★★★☆

方杖语：什么年代了，怎么还是这么低的分辨率??

游戏人物

在讲这个故事之前，还是让我们来熟悉一下其中的人物吧。

殷剑平：这个名字好熟悉，好象与电视剧《XXX 妹》中的某人同名。这位帅哥可是故事的主角，是中原三大剑派之一“天玄门”(没听说过)的顶门大弟子。他自幼便被掌门收养，严守师门教诲的他在守义持正中带有三分拘谨，其武艺不但堪称年轻一辈的典范，而且深受师妹们青睐。然而，一次无关紧要的争论使他被逐出师门，自此，殷剑平就开始了他的故事。

封寒月：一听就是一个姑娘喽。她是著名邪派“四象门”的弟子，深受掌门的疼爱，由此造就了她任性的性格。这次，她偷了师门的重宝“紫金玉鼎”(好象《天龙八部》)，失魂落魄地来到襄阳城，在这里开始了她的故事。

紫　枫:她可是一个充满神秘色彩的人物。她为人做的占卜奇准无比,在她嘴上总是有一丝神秘的笑容。没人知道她是谁。是人?是神?她默默一生到底在等什么?

游戏攻略

神魔与人之间的战争自上古时代就持续不断,直至今日魔与人始终无法和睦相处。这是宿命?是万年的轮回?难道必须有一方灭亡不成?似乎应该有一个英雄站出来,平息这无休止的战争了……

贵为五岳之首的泰山有一座忘剑峰,终年被云雾遮蔽,云雾间似乎隐藏着秘密。相传这里常有妖魔出没。此话一传十,十传百,更给此地平添一分神秘。近日,有一个当地居民被害,闹得人心惶惶,看来妖魔不除,不得安生。天玄门——中原三大剑派之一,座落在忘剑峰;我——天玄门顶门大弟子殷剑平和小师妹应灵华以及众弟子,随师傅应奉仁遍查忘剑峰,除魔安民。

为民除害固然是件好事,但虽然是在家门口,山路奔波也令众人疲惫不堪。特别是小师妹更是趴在马上一声不吭。其实也怪不得别人,谁叫她哭着喊着要跟出来的?话又说回来,师父也真是的,一点不顾父女之情,一路上对女儿一句安慰的话也没有。唉!毕竟除魔是大事,别的也顾不得了。这一日,我们策马行于山中小道,哪知天公不作美,偏又下起雨来。眼看天色渐晚,这荒山野岭到哪里过夜?"大家抓紧,我们找个山洞过夜。"师父招呼大家。我们刚要赶路,哪知斜刺里蹦出几只鬼魑。师父忙对师妹说:"华儿,你带众人先行探路,这里有为父和平儿就够了,咱们稍后再会合,去吧。"师妹一声招呼,虚晃两剑,带众弟子冲了过去。这时两个鬼魑已扑了上来。区区小事怎劳师父出手,我一人足以。斩了妖孽,我们去追赶师妹。行经一个山洞,我们见里面有灯火闪烁,并传来喊杀之声。待我和师父步入洞中,只见师妹众人正围攻一只硕大鬼魑。这畜生似疯了一般,连伤数名弟子。只因寡不敌众,终死于乱刃。"哼!一个畜生都对付不了。"师父嘴上训斥着,环视洞窟,"看来,这里是鬼魑栖身之处。你等先退到洞外,待我们先把这些畜生宰了再休息。"众人不敢怠慢,都退了出去。我和师父径直往洞里走去。突然,几声怪叫,四只硕大鬼魑

窜了出来，发疯似地向我们扑来。俗话说："狗急了跳墙，兔子急了还咬人呢。"这几只畜生着实不好对付。几回合，我已不敌。"师父，徒儿快支持不住了。""没用的东西，退到一旁。"说时迟，那时快，师父身形一转，四掌下去，畜生们便归西了。"师父，这鬼魑明知不敌，为何还拼死反抗?"我不禁问道。"此中必有玄机，我们进去查看一下。"待我们来到洞的深处，不由吃惊，这里还有四只刚降生的小鬼魑。"妖孽祸害人间，务必斩草除根，平儿，快些了断了它们!"我定神观看，只见这些小鬼魑，在稻草上蠕动，连眼睛还没睁开，怎忍心杀生。"师父，我……我下不去手。""什么！你难道还要留下它们不成?""师父，您没见它们还小，难道人与魔就不能共存？我想，它们只是为了填饱肚子和养育儿女才吃人的，这和我们一样。我们应该想办法与之和睦相处。""大胆！人妖之争自上古时代就有，这个世代祖先都无法解决的问题，怎由你一个小辈妄言就可解决的?"说着，师父手一扬，几只小鬼魑已溅血而死。"你身为天玄门掌门大弟子，竟然为妖魔说话，真是给本门丢脸。你已不配为本门弟子。你明天就下山去吧，这些年的恩情一笔勾销，我不再是你师父。你下山后，帮不帮妖魔，我不管，但要是被我撞见，这几只畜生就是你的下场。哼!""师……师父。"师父为何如此，我只是多说了几句。

第二天，我收拾好行囊准备下山。想想这些年，我在此长大，这里的一草一木、山山水水，还有众多的师弟，我怎能舍得下他们呢?现在便要与他们分离，今生是否再相见遥遥不可知。唉！来到山口，我想最后再看一眼这里。蓦的，身后传来小师妹的声音。"师兄，让我再送你一程。""不用了，让师父知道了会怪罪的。""没关系，爹现在正在气头上，你呀，就当是出去游山玩水。过两天，等他老人家气消了，我再给你求情。""多谢师妹了。""你可不要走太远了，一有消息，我就派人去通知你。好了，我不便多送，你多保重吧!"说着，师妹转身走了。可没走几步，她又转过身来，眼里含着泪水，"我……我真得走了。"说完，转身头也不回跑了回去。看到这一幕，我更加难以抑制自己心中的痛楚了。我漫步到山崖边，举目远眺，群山被云雾包围。天地虽大，哪里才是我容身之地呢?

话说这一天，我像一个没头苍蝇似的，不知不觉地来到一个大

镇。抬头一看，原来是襄阳城，怪不得这么热闹。废话少说，一个人走了这么长时间，心里又不好受，又饥又饿，还是先觅个落脚的地方吧。我定睛一看，桥那边好象有一个大的客栈哦。去也！闪身进了客栈，喔，这里气派非常、人丁甚多。看来掌柜的是日进斗金喽。好不容易找了一张空闲桌子，我忙招呼小二来三个馒头、一壶清茶（哇噻！吃干饭的！），真是饿煞本少侠了。忽听隔壁桌有女子声音招呼小二："小二，那边那位公子的茶饭钱我掏，你去吧。""好，您的。"哦？这是何人？我与她素不相识，她因何要请客呢？我侧脸观瞧。只见一妙龄女子相貌出众，身穿淡紫色衣衫，短衣襟小打扮，手握短剑。虽然美丽，但并不是大家闺秀。看得出来，此女子是练武之人，只因她吃饭时仍紧握兵器，说话间面无表情，二目如电透出杀气。早听城中的人议论，说最近来了一个姑娘，住在店房里，每天只是按时饮食，却从不迈出客栈一步。莫非此人便是？不知来者何意，但毕竟受人之请，应当面感谢。想罢，我抢步起身说道："多谢姑娘好意，方便的话，不妨过来一叙。""恭敬不如从命。看公子也是练武之人，不知姓甚名谁，出自哪家名门？"天！一句话竟点到我的痛处，丢脸的事怎能向人家说呢。"啊！姑娘，说来惭愧，在下殷剑平，已经被逐出师门。""哦，不说这些。不知你可不可以帮我一个忙？""姑娘，我两人素不相识，你就这么相信我？""这么说，你是不帮喽？"话音未落，只听门外一片嘈杂，闯进几个手持单刀的蒙面人，吓得小二躲到桌子底下。奇怪，他们好象认识这位姑娘，呼啦一下冲了过来。只见为首的说道："师姐，你果然在这里，还是跟我们回去见大师兄吧。""见他？我这次出来就没打算回去。告诉大师兄，我领情啦。""哼！师姐，你拿了师父的宝物逃出来。我们也是奉命办事，你不回去可别怪我们无礼了。师兄师弟，上。"好啊！光天化日之下，这么多人竟然围攻一个女子，我殷剑平好歹也是个侠客，怎可坐视不管？想罢，我上前一拦，"诸位，你们这样做不合适吧。姑娘，你这个忙看来我是帮定了。""你是哪里来的臭小子，敢管我们四象门的事，活的不耐烦了。"哦，他们就是那个专用妖法邪术的四象门的弟子？"在下殷剑平，天玄门弟子。""哦？天玄门？我们根本就不放在眼里。快快闪开，要不有你好受的。"这时，那位姑娘说："殷少侠，这是我们门内之事，恐怕会连累你，

你还是不要插手。"这种英雄救美的事，我怎么能不做呢？^-^"没关系，在下只是打抱不平，姑娘的忙在下是帮定了。"听了这话，姑娘好象很高兴的样子。说罢，我俩联手作战。这些人果然有两下子，本少侠一招不慎就挂了彩，不过我们两个把他们各个击破，还不算困难。这可是正式的战斗，不要担心被敌人砍，打掉一个可得到金创药补血。另外，那个姑娘会咒法，对付这几个小兵很管用的，要善加使用。第一仗不会很难，我建议最好两人分开，利用小姑娘吸引敌人(不是美人计)，等他们走近了，让主角上去打。不过一定要看好步数，还要利用地形，不要被敌人围攻，否则主角连一个回合都支撑不了。等升了一级就好多了。如果在序幕的战斗里，那几个鬼魅都被你收拾了，这里简直就是小菜了。不过，我要提醒大家，战斗里的敌人就这么几个，能得的经验值有限，一定要有目标地重点培养，不要大家都去得经验值，最后，谁都没升级。照这样，后面的战斗根本就没办法打了。好了，利用这第一仗先熟悉一下。别忘了，战斗时也可以存盘的，关键时候就祭出 S/L 大法。

经过一番械斗，我们把那几个混球打得屁滚尿流、抱头鼠窜。我是很痛快，可是那个姑娘却一点都不快乐。"对了，打了半天，还不知姑娘芳名。""在下封寒月，殷少侠，这次多亏你帮忙，可是你得罪了我们四象门的人，他们和你完不了的。此地不可久留，要是我大师兄来了可就不是闹着玩的了。""我们光明磊落，为何要走？""反正我要走了，你要愿意就跟上来，要不就留下等他们找你算帐。"说罢，她头也不回，拔腿就走。这个封寒月这么任性，以后难免要碰钉子，我还是跟上保护她吧。

我们正走在路上，忽听前面一片声响，呼啦一群人把我们围住。看打扮还是四象门的人，为首的是一名 30 岁开外的男子，满脸怒容，盯着封寒月。"师妹，快跟我回去向师父交差。"封寒月一看，大吃一惊，对我说："不好，我大师兄来了。""师妹，你偷了师父的紫金玉鼎，师父怪罪下来了，可你不但不跟我们回去，还打伤我们的人，看来我是非出马不可了。"封寒月并不理睬他，转脸对我说："殷少侠，我这回偷了师父的紫金玉鼎，看来师父生气了。大师兄高世津一出马，我们打不过的，你还是早些离开吧。""那怎么可以，帮人帮到底，这事我管

定了。""哎，你知道我要你帮什么忙吗？我是让你帮我保管一样东西。""什么？师妹，你竟然把门内机密向外人说，看来不出手不行了。"说罢，高世津一扬手，早就埋伏在草丛中的人全都出来了，我拔剑冲了上去。

这一仗可是不好打。好在这里地形宽阔，我劝大家先不要冲上去，因为，除了高世津周围的敌人外，上下路口还会有敌人出现的。再说了，那个高世津好生厉害，你最好不要过去，否则后果不堪设想。你要先拿这几个小兵升几级，再过去。重点还是先培养殷剑平，记住，千万不要使用咒法，那是一会儿留给高世津享受的。还有，金创药也要尽量不用，因为一会儿还有硬仗。在打完高世津周围的喽罗时，他会冲过来，你要小心，利用那块石头和他打游击。等消灭了小兵，再打他，就差不多了。让封寒月在后面吸引敌人，并且使用咒法，主角要奋不顾身地冲上去，不要给他逃脱的机会，因为他会补血，争取一回合就结束战斗。别忘了，战场中有闪光的地方，那里是宝箱，别忘了拿。

高世津被我们打败了，他说了一句"兔子，等着瞧"就走了。刚收拾完高世津，封寒月却说："他们在我身上下了毒，味道百里之内都能闻到，我必须要跑。""那我们真要跑出百里了？"我问道。"随便，我要走了，你愿意就跟上。"哦，我帮了她两次忙，她不但不领情，还这么任性。哎！谁叫我是侠客呢？反正一个人也没地方去，快跟上她吧！

（未完待续，敬请期待）



太閤立志伝III

太阁立志传 3

游戏类型：策略

语言：日文

出品公司：KOEI

评价：★★★★☆

方杖语：人间五十年，乃如梦如幻，有生斯有死，壮士复何憾！

本攻略由小鱼友情提供。

在日本历史上有那么一个人，他出身贫寒，曾经是一个沿路乞讨的流浪汉，经过一生的努力，终于成为权势最炫赫的关白太政大臣，他的一生充满了传奇，他就是日本历史上赫赫有名的丰臣秀吉。自12世纪末叶源赖朝首创幕府以后，祭礼权由贵族把持，军政实权却落于武士之手。丰臣秀吉官至关白太政大臣，为人臣之极、贵族之首，无征夷大将军之名却有征夷大将军之实，统领着天下诸候。他是空前绝后的一代枭雄，号令八方(除了毛利氏、九州及东北外，几乎统一了日本全国)。日本 KOEI(光荣)公司推出《太阁立志传》系列之三，就是把历史完美地溶进游戏中，让玩家通过游戏了解丰臣秀吉的传奇一生。这是一款 SLG 游戏，你需要通过不断学习来提升一些特

定的能力，从而适应角色的每一步发展。游戏的过程就是丰臣秀吉成长的过程，从一个足轻头，到后来的关白太政大臣，KOEI 公司把一个结束日本战国时代的霸权人物——丰臣秀吉一笔一画地展现在游戏者眼前。

游戏背景

公元 1536 年，在东海道尾张国中村的一个贫苦农民家庭，秀吉诞生了。他的父亲是弥右卫门，曾在尾张最大的豪族织田氏手下做过足轻(步卒)，母亲名叫阿仲。年少时的主角因为长得又瘦又小，却上蹿下跳一刻也不得安静，所以村里人给年幼的他取了个外号，叫做"日吉丸"(日本民间传说中的猴精)。日吉很小的时候，父亲就病故了，母亲改嫁给同村的农民竹阿弥。因为同后父不和，日吉被送到寺里做了小沙弥，但不久就逃走了。他沿街乞讨，做针线小买卖，给骏河的武士松下嘉兵卫当仆人，就这样一直成长到 18 岁。终于，日吉又回到了尾张，通过熟人介绍，当上了人称"尾张大傻瓜"的织田信长的仆人，每天的工作是焐暖草鞋，给要出门的主人穿上……

由于日吉勤快机灵，织田信长对这个长得像猴子一样的仆人格外重用。他曾经叫日吉负责修筑清州城墙，管理府衙里每日使用的薪炭，而独具商人头脑的日吉都圆满地完成了任务，并且节省下许多开支。1560 年，秀吉终于被破格提拔为足轻头，也就是说从庶民变成了武士。

游戏攻略

第一章　足轻藤吉郎

"浅野老爷，藤吉郎前来听命！"一个象瘦猴似的青年俯在堂下的草垫上，他就是浅野长胜属下的足轻、织田信长的小跟班藤吉郎。"原来是猿呀，嘻嘻....."正在旁边斟酒的养女弥弥因为相熟的缘故不禁掩口一笑，浅野长胜用目光止住了弥弥，等到女儿回到屏风后，才开口："叫你来是有事情，我这里有一把小刀，要你去送到前田老爷家中，没有问题吧？""好！请浅野老爷等我的好消息吧！"藤吉郎接过

此物协同差役匆匆而去。在武将宅见到了勇号"枪之又左"(枪之弹正)的前田利家后，藤吉郎显得非常毕恭毕敬。1556年萱津之战中一举成名的前田利家待人非常和气，"今天一块到酒场去喝一杯怎么样?""天色不早了，我也该回去向浅野老爷复命了。告辞了，利家殿下。"藤吉郎很快地到浅野家复命。接着浅野又交给藤吉郎一个新的任务，在10日之内打探美浓国内的米相场行情。清洲城属于尾张国，只要到美浓国域内的任何一城向米相场老板询问便可得知该国内价格行情。稻叶山城只有两天的路程，因此藤吉郎选择了它。没想到在稻叶山城的米店中居然遇到了幼时流浪的伙伴眼目君，多年不见，他已长得身材魁梧，当得知藤吉郎在织田家任职之后，眼目也决定到清洲城落脚。眼目几乎走遍了关东、中州和九州，熟悉各地的风土人情，因此在藤吉郎今后的成长中他可以提供相当大的帮助。经过眼目的介绍，藤吉郎还结识了清洲一带的无业侠盗蜂须贺小六与稻田大炊助，并时常到蜂须贺小六家中去混饭吃，以节省微薄的薪水。浅野很快又给了藤吉郎第三个任务：20日内打探近江国的马相场行情。玩家去近江国的任一个城的马屋去打听都可以。获得情报后回城复命得到了五百文的奖励，浅野接着建议藤吉郎回家看看亲人，否则落个不孝的罪名难免招致世人唾骂。离家10年的藤吉郎茫然中回到了母亲阿仲的农舍，苍老的阿仲看见藤吉郎不由得大声呼叫着藤吉郎的小名："日吉！真的是日吉吗?"看见了久别的母亲藤吉郎也不禁悲喜交加，寒暄之余谈到了母亲改嫁竹阿弥后所生的弟弟小竹，小竹年纪虽轻却为人忠厚诚恳，颇得村人好感，而藤吉郎的姐妹也都守闺未嫁。回到武家宅却突然得知浅野长胜患了怪病，全身抽搐，发烧不止，赶紧到城中医师宅去请医生，医生告诉藤吉郎这中症状多半是目前近江一带流行的异病，无药可治。心急如焚的藤吉郎在街上碰见了眼目，眼目告诉藤吉郎界町南蛮寺(基督教堂)里特制的南蛮药也许能治愈这种病。于是藤吉郎花了10天工夫来到了摄津之国的界町，这里人来人往，异常热闹，南蛮寺内的宣教师(传教

士)果然有治疗近江传染病的特效药,但要收费。游戏中有两个选项,第一项是用1贯钱买下,第2项是用身上所有钱买下,当然选第一项。回到清洲城后果然是药到病除,次日再去看望浅野已经明显好转,为之感动的弥弥小姐也寻机表白了对藤吉郎的倾心,藤吉郎还未反应过来便被突然出现的浅野长胜打断,藤吉郎做梦也没有想到上司的女儿居然爱上了自己,正发呆梦游一般地走到街上又遇到了眼目,眼目点穿了藤吉郎的心事并告诉藤吉郎爱情是不会受限于身份门第的,获得鼓励的藤吉郎顿时对未来充满了信心。浅野长胜病愈后找来藤吉郎,询问他当前最需要什么,玩家选择哪个都不会影响发展的,笔者选的是结婚,结果被骂得狗血淋头。浅野长胜接着告诉藤吉郎,丹羽长秀殿下正在提拔人才,如果能在90天内学会至少四种特殊技能就有资格升为足轻组头。藤吉郎拿到10贯金的盘缠后立刻踏上了求教之路。技能篇中笔者已经提过,就不多说了,要想节约钱,先找到前田利家可免费学会初级筑城和初级战术。这段时间一般可以学会5样技能。最后回到浅野家复命立刻官升足轻组头,藤吉郎喜不自胜之际,浅野又同意了他与弥弥的婚事,并给藤吉郎起了一个姓叫木下。眼目建议木下藤吉郎需要扩充自己的势力好为将来发展打基础,于是回家招募兄弟小竹为属下足轻,游戏者可以为小竹取名字,笔者给小竹取名为木下小一郎。回到浅野家中大伙相见,设宴痛饮间浅野提出明媒正娶需要有正式媒人,藤吉郎绞尽脑汁想到了唯一的好友前田利家。得知藤吉郎要结婚的消息,利家大吃一惊,简直无法相信,最终他同意为藤吉郎操办婚事。离开利家府第后在街上见到小一郎,兄弟俩一同回家报喜,母亲自然惊喜交加,而竹阿弥却在一边冷嘲热讽。回来在街道上遇到利家,他告诉藤吉郎已经为他请到了一位最有面子的媒人,居然就是家中的重臣丹羽长秀,而且婚事所需的一切均已安排妥当。惊讶不已的藤吉郎赶紧去拜访丹羽殿下道谢,丹羽称赞藤吉郎日后必有作为。在片片落下的樱花中,姗姗而来的新娘弥弥与藤吉郎有情人终成眷属,她对藤吉郎日后

的发展起到了不可估量的辅助作用(后封号为北政所,战国三夫人之一)。此后藤吉郎的薪俸都由弥弥负责保管,(怎么有点妻管严的味道?)有时她还会告诉藤吉郎家中哪位武将病重在床,如果能及时前往看护送药必然可极大促进人际关系,推动己方派系的势力发展。游戏者要想尽快提高职务、获得高点点的工作以及评定会上的支持率,那你可要留意了。

第二章　墨俣一夜城

成为足轻组头后,可参加每逢一、四、七、十月头五天召开的评定大会,藤吉郎初次参加评定就在路上遭到佐佐成政与柴田胜家讥讽,他们根本不相信这个出身低微的小猴子能成大气候。由信长主持的织田家评定大会准时召开,信长开始会询问藤吉郎的提案,可在合战、战备、调略和内政四者间选择一项,藤吉郎提出议案后柴田胜家、丹羽长秀、林通胜和佐久间信盛等人相继提出自己的议案。原来,某项议案是否通过一般要看所有支持这项议案的总票数,如果信长心里是合战,不管票数的多少,都会是合战,这也就要求玩家能对日本的战国史有一定的了解。如果藤吉郎的议案通过则可获得50至200点不等的额外奖励,自己的提案是否通过要看平时与大家的关系,另外,如果能尽快增加手下武将的信赖度,让他们也有资格参加大殿评定则获得的票数会更多,但刚开始时藤吉郎根本无法与柴田胜家派相比。不管你怎么存档读档,都不会选择你的,除非是历史条件下的合战或者调略被你提出了,那才会被采纳,笔者还是足轻组头时,曾有两次的提案被通过,获得了50点的额外奖励,提案过后是选择任务,根据各人职务的不同可选择不同的任务,在职务篇和工作篇已有详细的介绍,就不再罗嗦了。评定结束后,丹羽长秀问藤吉郎是否紧张并叮嘱他做事务必要小心仔细,不可马虎。藤吉郎正要走开,突然看见一位美丽的女子正与柴田攀谈,原来是织田的妹妹阿市,从她跟柴田胜家谈话的神态来看两人的关系似乎已经相当熟了……

一身轻松的藤吉郎走在大街上又遇到利家,利家告诉他织田派

遣泷川一益到三河地区与德川家康结盟。几天后两人在谈话中说到了织田家内的派系斗争，利家希望藤吉郎能够充分利用派系的力量发展自己，谈吐之间两人的关系不由得又近了几分。一天，刚刚归来的藤吉郎被邀请到利家宅中，并在那里认识了池田恒兴等几位新朋友，大家议论到织田信长最近很可能移居小牧山城，这样做也是为进攻美浓地区奠定基础。织田果然把本城移到了小牧山城，不久的一次评定之后织田信长问藤吉郎知不知道为什么要搬家，这时会有 3 个选项让你选，如果你选择 1.1，你会加 30 点勋功值，也就是回答是为了更利于进攻美浓，如果选择 1.2 你只能加 10 点勋功值，如果你选择 3，对你没什么，如果你选择第 2，那你完了，降 20 点勋功值。接着在下一次的评定大会上，信长提出向美浓进军，持有异议的林通胜遭到斥责，于是没有人敢再反对。

完成任务后归来的藤吉郎听见小牧街头的村人谈论天伦之乐，于是回家与弥弥商量要孩子。一天，稻田大炊助跑来告诉藤吉郎说，佐久间信盛、柴田派武将进攻美浓大败而归。听到这个消息，藤吉郎预感到这是一个绝妙的机会，他的心中开始酝酿在墨俣事件中如何一现身手。同样闻讯而来的蜂须贺小六与小一郎都鼓励藤吉郎抓住这个机会，准备迎接墨俣挑战。终于，在评定大会上织田提出了屡次失败的任务——占据墨俣，诸大将均无一人敢应，藤吉郎上前自愿接下了墨俣任务，众皆哗然，下来后佐佐成政等人还讥讽他。回到家中，小一郎告诉哥哥，他对历次失败的原因已经想了很久，首先墨俣无城无险可守，又无木材修筑城堡，自然难挡敌兵来犯。藤吉郎想到了利用河川的力量从上流运木材，但需要蜂须贺小六帮忙。胸有成竹的藤吉郎立刻晋见信长，提出不用信长一兵，但条件是胜利后将蜂须贺小六招入织田家武将行列，信长欣然应允，来到清洲找小六商量一番后回小牧山城一同晋见织田，轰轰烈烈的美浓攻略战终于打响了！

来到墨俣时开始需要死守 10 日，由蜂须贺小六组织的部队 3000

人迎击来攻的齐藤家2500人，取胜很简单。初战告捷后，信长闻讯大喜，为藤吉郎加薪3贯、小六加薪1贯，并任命藤吉郎为墨俣城代，继续坚守90日，进一步巩固防线。

藤吉郎回到墨俣后把这个消息告诉了小六，大家欢喜之余决心死守墨俣，同时趁闲学习提高自己的各项技能。不久齐藤家又派兵2000前来进攻，藤吉郎等人以2500人打败了这最后一次进攻，最终完成了墨俣使命。回到小牧山城家中却看到了眼目留下的告辞信，他预感信长攻下美浓后必定进京夺天下，希望战乱能尽早结束，也希望藤吉郎多保重，看到这里藤吉郎不禁黯然泪下。

第三章　美浓攻略战

一天，藤吉郎在家中与小一郎、小六谈及如何对付强悍的美浓军，了解到美浓的名士美浓三人众和竹中半兵卫，听大家说到竹中半兵卫如何智勇双全，藤吉郎立刻动身来到稻叶山城求见竹中，相见之下果然智勇双全。藤吉郎回家后突然从利家处听说竹中半兵卫居然以数十人轻松夺取整座稻叶山城，藤吉郎心中顿生爱才之念，如果能将竹中招到自己手下就太好了。几天后又有消息传来，竹中突然又从稻叶山城失踪，其行踪简直令人无法理解。几次评定后信长再度接见藤吉郎并要他在百日之内招募竹中归顺信长家，回家思索一番的藤吉郎化妆后赶往稻叶山城，见到竹中半兵卫后请求其归顺信长，开始竹中半兵卫会婉言拒绝，经过三次的死缠(这也是历史上有名的“三请竹中半兵卫”典故)必可成功招募他，回见信长后可得100点勋功值，并将竹中半兵卫赐予你作为家将。

此后不久，信长召见藤吉郎，要他在50日内诱降美浓三人众，彻底削弱齐藤家实力，这美浓三人众是岩村城主安藤守就、郡上八幡城主稻叶一铁、大桓城主氏家卜全，也是历史上有名的调略三将。经过竹中半兵卫介绍得知安藤守就竟然是竹中半兵卫的叔父，藤吉郎拿着他的介绍信首先来到岩村城求见安藤守就，看到了竹中的信后安藤会问藤吉郎几个问题：1、武士的宗旨是什么？回答忠诚；2、战斗中

制胜的秘诀,回答策略,强大的武器策略;3、强大战斗力的来源,回答民众和睦 4、最终天下会归谁家,回答自己。回答无误后便可连人带城俱得,成功后回家,找一位家臣(竹中半兵卫和蜂须贺小六都可以,因为乱波能力都是 3 等级)来商量如何招募其他两人。这时候藤吉郎家里突然失火,幸好弥弥等均无恙。随后来到郡上八幡城求见稻叶一铁,但门卫却说城主不在,打听后得知此君好酒,于是到酒场去看看,发现有个醉汉正喝得酩酊大醉,还请藤吉郎喝了几杯。寻人不着的藤吉郎陪他喝了几杯,玩家可过一天再次到府上求见,门卫仍然说城主不在。玩家便再去酒场,会又遇到昨天的那位醉汉,两人痛饮一番后藤吉郎不得不把早已烂醉的酒支送回家,这时才发现他就住在城主官邸,原来他就是稻叶一铁。智勇双全的稻叶因为对腐败无能的齐藤龙兴早已不满,唯有借酒消愁,经过藤吉郎的诚恳劝说他终于同意投到织田门下。连获两城后藤吉郎又来到了大桓城,城主氏家卜全的调略,有时一次便成功,如果第一次不成功,那你得去民屋、酒场,民屋里的村人告之齐藤龙兴好色强夺民女的种种罪行;再到稻叶山城酒场里跟老板娘谈话,得知齐藤龙兴还终日设宴滥饮,不理国事;最后到大桓城酒场里找到中间那位足轻谈话,得知他也要离开讨厌的齐藤家去投靠织田,看到了这么多证据后,藤吉郎再次找到氏家卜全,晓之以情动之以理,便可成功。美浓三人众全部归降使织田在美浓的力量得到了加强,齐藤龙兴已成为孤家寡人。

一天,信长请藤吉郎去喝茶,讨论如何进攻稻叶山,藤吉郎认为齐藤家士兵虽然士气低下,但稻叶山城坚墙厚,从正面进攻可能会有较大困难。离开信长宅邸后突然得知征夷大将军足利义辉被三好三人众阴谋暗杀,足利义辉的弟弟,已经出家当和尚的足利义昭还俗继任将军并主持大局。随后如果你到小牧山城的寺庙中,发现弥弥正在寺中为自己祈福。

很快蜂须贺小六引荐熟悉稻叶山地形的名士堀尾吉晴,织田家的力量更为增强。策划已久的信长随即派遣蜂须贺小六带忍者潜入

稻叶山纵火，齐藤家守兵溃不成军，士气大降，大火还烧毁了部分城墙，防御度降低，同时织田大军也由堀尾吉晴带路从羊肠小道突袭稻叶山，消灭齐藤家的最终决战开始了！攻城战中织田方以8000人的绝对优势对齐藤家2600人，反正有电脑操作战斗。灭掉齐藤后信长终于为岳父报仇雪恨，作为最大的功臣，藤吉郎获奖高丽茶碗，信长玩笑中为藤吉郎改名秀吉，弟弟小一郎也更名为秀长。

第四章　布武天下

平定美浓后的信长将本城移到稻叶山城，并改城名为岐阜，还提出了步武天下的口号。评定结束后，秀吉与利家来到竹中家谈话，从颇具远见的竹中口中得知信长改城名为岐阜意在效仿中国的周文王统一整个天下，而利家则担心信长的狂妄自大可能会引发战国诸位大名的反感。搬到岐阜后秀吉的家更漂亮了，弥弥也为丈夫的发展而高兴。一天，秀吉与竹中半兵卫一同到酒场去饮酒，得知信长最近派使者去武田家交好，以断进京的后顾之忧，而武田信玄却提出为其子武田胜赖求婚的条件，晋见织田打听此事发现主公为此颇有不快。不久后，在酒场与竹中半兵卫的闲谈中得知织田最终同意婚嫁，可见其野心之大。

突然有一天，秀吉在街上遇到了很久不见的利家，原来信长在移居岐阜之后开始选拔10名优秀将官组建黑衣母众和赤衣母众，而利家也被选中加入。秀吉感叹自己简直没法与利家相比，并祝愿他早日功成归来，但在秀吉的心中却有一丝不快，攻陷岐阜自己的功劳也不小，可仍然未能得到信长的重用，心情郁闷的秀吉来到酒场企图借酒消愁，夫人弥弥也遇到了利家，听说了情况后她估计到秀吉的心情可能不好便前来劝慰，在妻子的鼓励下秀吉终于恢复了信心。再度与利家相逢，他听说秀吉对自己略有不满，秀吉告诉他这是有小人传谣，两位好朋友一同饮酒，友谊再度加深。

一天，遇见正在散步竹中半兵卫，来到竹中家里聊天，听说信长准备把妹妹市姬嫁给北近江地区的浅井长政。突然间，信长召开紧

急评定大会,大殿上还见到了利家,原来他被派往足利家去当使者,足利将军派来了明智光秀效力信长,准备讨伐与三好一族合谋的松永久秀。明智光秀为细川藤孝所提拔,因为聪明绝顶,文武全才,信长非常欣赏他,当即赐官家老,光秀自求40贯薪水。不久后,信长突然传召大家到大桓城开会,原来他在这里与足利义昭将军见面,这里的气氛显得非常凝重,秀吉见到了足利将军、细川藤孝等人。回家后发现弥弥似乎有不适,原来是有了孩子,夫妇二人大喜。经过一段时间的征伐,织田消灭了六角家,并护送足利将军返京,日本历史称上洛。木下秀吉作为织田家的武将之一参加了盛大的仪式,并在御所中见到正亲町天皇正式册封足利义昭为征夷大将军。回到岐阜后信长召见了秀吉,在厅中还有一个长得很丑的家伙,他居然是前来投奔信长的松永久秀。这个讨厌的家伙是谋杀足利义辉将军的元凶之一,但他自称才能不可埋没,愿效力于信长,信长赐其99个茄子以示奖励。足利将军在京都基本安定后接见信长等人鸣谢,作为报答本想推荐信长为朝廷右大臣却遭到信长婉言拒绝。酒席间诸人饮酒作乐不谈。回到岐阜后,在信长府邸又见到摄津豪族荒木村重率族人来投信长。

此后很长一段时间,秀吉夫妇的日子相当平静,前田利家也不时来访闲聊。你可以多花点时间修练技能。终于有一天,信长突然召见秀吉,并给他看了一封截获的书信,原来竟是足利将军给天下大名的诏书,他企图联合上杉、朝仓、毛利等组成包围圈打倒信长,狂怒的信长仍然胜券在握,他根本没有把这些大名放在眼里。

评定大会上秀吉再次见到利家,得知北龟家灭亡,织田已经准备进攻朝仓义景。织田的征讨大军出发后很快开到朝仓境内,突然有探马来报,嫁到小谷城浅井家的市姬送来了一袋小豆,织田忽然领悟到妹妹送来的这袋小豆是在暗示他的大军即将被围攻,于是立刻召开军事会议。各大臣议论纷纷后决定暂时撤军以免不测,但却需要有人率军殿后,一片沉默中秀吉主动请命,家中诸臣无不佩服他的勇

气，就连秀吉的死对头柴田胜家也为之感动，老友前田利家更是主动与秀吉同生共死，临别时丹羽长秀也告诉秀吉多加保重。果然浅井朝仓联军从两翼攻来，织田这边也有德川家康前来助战，秀吉必须以4000兵、铁炮1600、军马1800阻击追杀6000名朝仓军。虽然己方处于劣势，但可以用笔者的作战篇轻松取胜。此役成为史上有名的金崎殿后(见左图，笔者只损失了几百的兵力，敌军已经溃不成军了)。

逃回岐阜后信长对秀吉大为感激，并赏赐他茶具中的极品光小茄子，同时积极准备报仇雪恨。很快在评定中信长就提出了进攻横山城的号召，信长攻下横山后，并联合德川军在姊川与朝仓和浅井联军隔河决战，双方力量对比为8000人对7000人，信长略占优势。姊川之战血流成河，打得朝仓军落花流水，从此再也无力与织田抗衡。织田军得胜返回后，信长任命秀吉为横山城城代，要他不惜代价死守这座前线城市。秀吉领命来到横山城，突然听弟弟秀长说，身为佛宗的本愿寺家对织田出兵，看来信长的敌人越来越多。回到家却发现竹中半兵卫早已在此等候多时，他问秀吉是否听到了佛教信徒暴乱的消息，并认为最近频频发生的一宗宗暴动和从前截然不同，极可能有幕后指挥人，而且此人很可能就是秀吉自幼熟识的眼目君，如果真是这样的话，眼目君就已经对织田家构成了威胁，秀吉听后沉默不语。突然来袭的浅井大军打破了短暂的宁静，蜂须贺小六提议野战迎击，秀吉率兵5000抗击3000敌军，轻松获胜。

在横山城守卫了将近一年后(应该说是在游戏里睡了一年)，信长终于把秀吉召回了岐阜，君臣开始计划进攻浅井家。攻下佐和山城后信长再次召开紧急大会，原来是要袭击朝仓浅井势力范围内的比山城，那里有佛教徒们的圣地延历寺，以本愿寺为首的佛教徒们一向把信长视为公敌，狂性大发的信长不顾明智光秀的反对坚决要将比山城延历寺夷为平地，并杀个鸡犬不留。秀吉在殿外见到被臭骂一通的明智光秀，得知情况后与其一同晋见信长进行劝说，但倔强的信长根本听不进两人的建议，明智光秀悻悻而去。回家后从小六处

得知武田家突然准备起兵进京与信长争夺天下，德川家康正在率军迎击。说话间信长派人来召，原来他准备派光秀到南近江一带担任坂本城主修筑城池发展经济，因为南近江地区商旅众多，地方繁华。此外信长还计划派秀吉到北近江去。明智光秀却在担心信长火烧比山城延历寺后会给这一地区的经济发展带来负面影响。不久小六来报，德川与武田在三方原展开会战，因为没有织田的援军被武田信玄的铁骑打得落荒而逃。秀吉赶到信长府邸询问为何不派援军，信长告诉他目前要尽量保存实力，尽管三方原被武田夺走，但以后随时都可收复回来。接着弟弟秀长又带来了信贵山城松永久秀反叛的消息，这个天生的叛徒很可能与武田信玄进京之举有配合，秀吉立刻禀报了信长。就在一片四面楚歌声中，蜂须贺小六突然传来一条惊人的消息：甲斐之虎武田信玄病死在进京征途中！这下信长少了一位背后的劲敌，统一天下指日可待。秀吉兴冲冲地回到家里却看见痛哭的弥弥，原来岳父浅野长胜过世。

足利义昭也终于公开向信长宣战。愤怒的信长立刻率军进京攻打足利家驻守的二条城，8000 人的优势兵力很快攻下了 3000 足利军守卫的二条城，足利家遂告灭亡。信长指示秀吉将足利义昭押送到摄津之国的茨木城流放，那里是他的妹夫三好义继的势力所在，途中秀吉携足利当众游行以示反叛信长者的下场，织田家的威望空前高涨，无人可敌。信长马不停蹄欲统一越前，不断地攻城掠地，终于包围了朝仓家本城"一乘谷城"，复仇的决战开始了！仅有 5000 人的朝仓义景无法与织田的 16000 大军抗衡，朝仓家也被织田抹掉。最后信长终于也向浅井家动手，商量出兵的大会上柴田胜家担心市姬的安全，信长告诉他不必担忧。兵临城下之际信长找来秀吉要他进人小谷城见浅井，希望通过交涉救出市姬。秀吉接下这个棘手的任务，经城守兵通报后见到了浅井夫妇，自知难免一死的浅井长政将妻女托付与信长后准备决一死战，但他的 4500 人哪里斗得过织田家士气高昂的 14000 大军，此役德川也派兵加入了织田的部队，浅井兵败后

切腹。

第五章　岐路

北近江地区平定后，信长授予秀吉今滨城主，赐其官职从五位下筑前守，秀吉改姓羽柴，并改城名为长滨。秀吉改变了装束，再也不是从前那个小猴子的形象了，夫妻兄弟相互贺喜后赶到清洲城迎接母亲，阿仲得知儿子成为一城之主更是喜极而泣。虽然信长把长滨赏给了秀吉，但那里原先并无城池，所以秀吉一族暂居小谷城，由弟弟秀长花一年时间亲自监督修筑长滨城。如果你现在技能还没修练完，就趁此时间修练吧！（笔者是睡了很久，没事干呀！）一天，竹中半兵卫来报，信长在长岛寺率军镇压佛教信徒的暴乱，长期的围城战饿死了很多人，最后信长还放了一把大火焚烧寺庙，共有两万多宗教徒被屠杀。秀长担心其中是否会有眼目君，大家都估计眼目是不能幸免的了……一年后长滨城修造完毕，秀吉移居新城，一家老小尽皆欢喜。同时信长也派来使者召见秀吉，要他到长滨锻冶屋去找"国友一贯斋"打造威力更大的武器大筒（实际上就是大炮），这种新武器可大幅度提高部队战斗力，在攻城中杀伤力惊人。经过秀吉的恳求，国友一贯斋同意抓紧时间研制大筒。秀吉刚回家还没坐下又被信长派女忍者紧急召唤到岐阜，原来，接替武田信玄担任家督的武田信赖也企图与信长共争天下，现在他正率武田家的风林火山铁骑大军直扑信长的盟友德川家。

信长与秀吉等人率军迅速赶到连子川与武田家对阵，武田家的骑兵名震关东，早有耳闻的信长不敢力敌，遂布设马防栅以阻骑兵冲击，并辅助以火枪手（铁炮）隔栅射击敌骑，织田方以 3500 军力敌武田家 3700 骑兵，武田铁骑大败，麾下重臣山县昌景、内滕昌丰、马场信春等相继战死，胜利粉碎了武田家西上的野心，也使德川家康得到了自由发展的机会，自身实力大增。旗开得胜归来后，秀长告诉兄长柴田被派驻到北乘庄以抗击越前的上杉精兵，号称越后之龙的上杉谦信与甲斐之虎武田信玄不相上下，织田家中也只有勇号"鬼柴田"

的胜家可与之抗衡。秀长建议哥哥广寻优秀人才扩充势力，他还打听到信长欲在近江地区修筑安土城的计划，并由此推断兄长秀吉极有可能会被调驻此处。去农民家，会招募到大谷吉继（以后有用）。去国友一贯斋后处，大筒终于试射成功。几天后，母亲阿仲前来引荐两位小伙子加藤清正和福岛正则，这两人都是智勇双全的骁将，开始二勇士彼此不服，相互比武之后均有过人之处，大喜过望的秀吉尽皆招纳，二人从此成为军中主力。

接下来的一段时间里，信长不断指示秀吉进攻摄津地区，此刻，秀吉没什么兵力，进攻比较困难，最好先叫竹中半兵卫做些破坏工作，然后再进攻。三好、铃木家在此的势力范围逐渐被织田吞噬，另一方面信长的安土城也已完工并从岐阜移居到那里，（注：天正四年，也就是公元 1576 年，织田信长修筑了华丽无双的安土城作为居城，信长活跃的时代，也因此被称为“安土时代”。）闻讯后竹中与秀长建议秀吉前往安土庆贺，贺礼已由秀长备好了。见到信长后谈到摄津一带已基本平定，信长将宝马“帝释栗毛”赏给秀吉，君臣聊天商量下一步的计划，秀吉毛遂自荐愿为信长进攻中国地区的毛利家。离开信长府邸后出来见到名士石田三成，攀谈之中秀吉发现他是一位德才兼备的人才，而石田三成也正想投效秀吉，于是羽柴家又添一位能人。（笔者一般用他来买马和枪炮）然后继续打战。回家后，竹中半兵卫来找秀吉，谈到北陆地区的战况不利，他认为如果在北陆地区与上杉作战最好能诱敌深入，否则很难获胜，因为北陆一带地形狭窄，不宜用兵。很快信长派人来召，原来是胜家告急求发救兵。秀吉对军师竹中更加佩服，迅速赶到竹中家里商量对策。竹中估计在北陆获胜相当艰难，但主君之命又不可违抗，无奈秀吉只有先率军来到北乘庄与丹羽和柴田汇合，军事大会上柴田介绍敌我形势，敌军 4 万，我军 5 万，在加贺平原的中部海岸已缠斗多日。会上秀吉认为，信长把所有部队派来与上杉作战势必引起后方侧翼空虚，如果武田来袭，松永叛变都会将安土城置于危机，说着说着胜家和他发生了剧烈争

执，脾气火爆的胜家要他马上滚蛋，秀吉一气之下"领命"率部返回长滨，利家闻讯前来送行，他劝慰秀吉不可义气用事。回家后石田三成来报柴田胜败消息，很快又传来了松永久秀反叛信长的消息，情况的发展与秀吉自己的预测完全符合，竹中半兵卫赶来劝秀吉此时正好到安土城晋见信长，讨得征伐叛徒松永的差事。秀吉进军途中，信长派人送来茶具珍品"平蜘蛛"作礼物，希望松永能认真考虑，但破釜沉舟的松永久秀决定与织田信长势不两立，秀吉只得开始攻城，此役双方兵力对比为12000对5000。攻陷信贵山城后四处搜索不见松永久秀，突然城中天守阁发生剧烈爆炸，原来是松永久秀点燃火药自爆，同时一代名品"平蜘蛛"也被毁。回长滨后遇到石田三成一起散步，两人谈到越来越繁华的长滨，突然播州赤松家黑田官兵卫慕名前来投奔秀吉，石田询问他对织田与毛利家的对峙有何看法，黑田称自己手中的情报可为信长的统一大业提供帮助。秀吉感觉这是一个机会，便带黑田一同到安土城晋见信长，信长单独与黑田密谈了很久后，才让森兰丸将秀吉唤入。信长随即命令秀吉准备进军毛利家盘踞的中国，首先从播磨地区动手，并许诺秀吉为播磨国主，此外长滨城仍由秀吉治理。秀吉率众移居到位于西部前线的姬路城，秀长建议姬路作为进攻中国的大本营似乎太小，这里墙低沟浅，敌人重兵一到根本无法抵御，他愿意毛遂自荐改修姬路城池。不久黑田官兵卫来报，三木城的别所长治在他的劝诱下已投降织田家，(如果打得快，可能不出现这个情节。)秀吉开始感受到黑田的才干。听秀长说石山本愿寺也降伏信长，佐久间信盛与林通胜作战不力，另外由于过去此二人都曾支持过与信长争夺权位的胞弟织田信行，结果现在都被信长撤职放逐。

秀吉的中国之战，可谓将其军事和外交才能发挥到了极点。秀吉开始积极准备横扫播磨的战斗。播磨平定后，秀吉突然又接到信长传召，于是匆匆上路来到安土求见，看茶之后，信长问秀吉在织田家多少年了，秀吉回答有20年了，突然信长变脸严厉斥责他为何久

攻中国不下，一通乱骂后并威胁如果再不加把劲就要秀吉的好看，秀吉被骂得诺诺惶恐而去。（如果游戏打得快，会在这出现这个情节，黑田官兵卫会问你造反不。你想造反就开始吧……我开始了。）如果信长派使者传话让秀吉继续进攻但马地区。但马攻略任务完成后，秀长来报告三木城的别所长治造反，这一下姬路与后方的连接通道被断绝，秀吉立刻召开军事会议。大会上竹中半兵卫建议对三木城围而不攻，待其粮草耗尽可不攻自破，但此举略有残忍之嫌，竹中半兵卫同时也伤叹自己的身体越来越糟。秀吉带兵依计围攻三木，城内守军会以密集火枪向外射击，羽柴军忍而不攻，城中果然很快断粮，饿死者不计其数，三木城轻松易手。得胜返回姬路后有足轻来报告说，伊丹城的荒木村重也扯起造反大旗，明智光秀前往劝降均告失败，西征部队再次陷入后方危机，这时，从前与荒木村重相熟的黑田官兵卫自告奋勇愿意前往说服，秀吉答应了他的请求。

不久姬路城改造完毕，城中天授阁高达三层，异常宏伟，即使是10万大军也难以攻陷。过了一个多月却仍不见黑田官兵卫的消息，秀长跑来告诉秀吉，有传言说黑田也叛离织田家了。两月后信长也派人来宣布黑田官兵卫是织田家的叛徒，并要秀吉立刻处死他全家，秀吉不相信黑田官兵卫会叛变因而没有执行织田的命令，惊疑之中他去找竹中半兵卫商量，竹中不顾身体有病亲自去调查此事情，结果证明黑田的确没有叛变。

伊丹城被攻陷后，荒木村重化妆逃脱，而被他关在监牢中的黑田官兵卫也终于获救。在狱中沉重的脚镣使黑田右脚受伤化脓，伤口引起腐烂，黑田官兵卫从此瘸了右腿。闻讯赶到伊丹的秀吉等人见此惨状不禁泪下，大家一同到安土见信长说明事实，为黑田平反，信长也饶恕了秀吉不遵君命的罪过，并命其继续进攻中国地区。回家后中国地区的豪族宇喜多直家、赤松则房纷纷来投秀吉，一同加入对抗毛利的战斗。一天秀长来报，丹羽长秀升任佐和山城主，佐和山是水陆交通枢纽，也是织田家的水军大本营。不久黑田又送来了宇喜

多直家前来归降的好消息，这一下美作、备前地区不战而得，只剩下备中地区的备中高松城，但毛利家在这里的守将清水宗治不可轻视，目前只有先攻其他地区。很快信长又命令进攻因幡地区，秀吉出兵之际，石田三成前来禀报，因幡国鸟取城主山名丰国求见，原来毛利派遣吉川经家伙同山名手下的叛臣攻陷了鸟取城。黑田称此正是绝好机会，秀吉问他有何良策(选择哪一项都可以)，黑田会提议先以两倍价格重金买尽鸟取城内粮草再行围城。秀吉依其计而行，鸟取城果然粮尽沦陷。(注:1581年，秀吉进攻毛利名将吉川经家驻防的鸟取城，他早半年以两倍的价格鼓动商人购进粮草，甚至出现卖兵买粮的奇事。半年后，鸟取的存粮已被卖空，秀吉趁机围城，鸟取人吃人的状况惨不忍睹，终于被迫投降。史称"鸟取断粮")城破后擒获毛利家重臣吉川经家，在黑田的坚持下吉川经家被斩首，毛利家失去一员上将。因幡地区全部攻下后回到姬路城，忽闻竹中半兵卫病重，秀吉慌忙前往看望，竹中自知大限已到，临终前推荐黑田接任军师之职务，遂逝。秀吉想到竹中出道以来所立的种种奇功不禁泪下。(注:三木城攻下后，去医师宅会传出竹中患绝症的消息，到骏河深尺城找药，农家——酒店——农家，把药给竹中后可使竹中不死。)织田在向秀吉下达攻击淡路国三好家州本城后不久终于灭掉了奄奄一息的武田家，(注:武田灭亡后快点去拉真田昌幸父子，如果太快了真田幸村还没臣服，他们可是很好的战争工具呀。此外还有大和群山城的岛左近、月山富山城的山中鹿之介、鸟羽城的九鬼嘉隆、小谷城的藤堂高虎，这几个也算是有用的人材。)随后又来信催促秀吉考虑进攻备中事宜。

秀吉无奈只得发兵备中高松城，黑田官兵卫临敌献计：备中高松城正处在下游河口交叉处，如果掘坝蓄水定可淹没城池。(选哪一项都可以)秀吉率军开始水攻，部队围备中高松城后阻断河流并在城外堆筑沙袋，耐心等待几天后河水开始漫到城外，再等几天全城很快被大水淹没，毛利军粮草剧减。粮草断绝后的清水宗治无计可施，于是

写信给秀吉约定次日在城外切腹投降。（注：秀吉于 1582 年进攻坚城高松，他先调派大量民夫和军士沿城挖筑水渠，然后引河水淹城，毛利的强大援军也被阻于水后，高松守将清水宗治被迫答应秀吉的条件，于阵前切腹，交出高松城。史称“水淹高松”）就在这时，黑田官兵卫突然捉到一名送信人，查看此人携带的信件内容大吃一惊，原来屡屡受辱的明智光秀突然造反，火烧本能寺，战国枭雄织田信长葬身火海。听到这个晴天霹雳后秀吉六神无主，黑田建议此时正是秀吉夺取天下的难逢良机，催促他迅速起兵讨伐明智光秀。第二天清水宗治切腹后，秀吉迅速与毛利家讲和，并火速拔营回师，直扑明智光秀所在的胜龙寺城。光秀方守军仅有 5000 余人。决定明智光秀命运的山崎之战大败后他只身逃出胜龙寺城，秀吉一路紧追不放，次日，小栗栖一带农民献上了落荒而逃的光秀首级，经确认后果然是明智光秀本人。不料秀吉反对诛杀末路英雄的村民颇为不屑，黑田极力劝解才没有让村民们人头落地。接着黑田又开始劝秀吉要果断继承织田的衣钵，一统天下。（注：信长的重臣、妻舅明智光秀于增援中国的途中突然回军，袭击夜宿本能寺的信长。“第六天魔王”织田信长与侍童森兰丸葬身于熊熊烈火之中，而同时，其长子织田信忠也于京都被迫自杀。明智光秀闪电般平定了近畿，接受天皇册封“征夷大将军”，并挥军直逼安土。秀吉封锁了这一消息，在清水宗治自杀后，立刻与毛利军谈和，然后火速赶回姬路。此时，柴田胜家、前田利家、佐佐成政远在越前，泷川一益被绊牢在关东，信长的重臣中只有丹羽长秀可以帮助秀吉。但秀吉高举为故主复仇的旗帜，很快集合了 40000 大军，与明智光秀的 15000 人在山崎展开了大会战。光秀战败，逃亡中为士兵所杀，秀吉开始控制天下。）

第六章　打倒！胜家

回到姬路，君臣正谈论光秀，柴田胜家遣使送信，约秀吉到清洲城商讨织田家族的今后，军师黑田劝他不可妄动，先去找可以信赖的丹羽长秀商量对策。于是秀吉赶到佐和山城与丹羽商量，丹羽也接

到柴田通知，看来柴田是想通过清洲城会议全面接管织田家，但丹羽认为打败光秀为信长复仇的战斗中秀吉功不可没，相比之下柴田在北陆与上杉的战斗却显得没什么了。最终丹羽表示愿意站在秀吉一边与柴田抗衡。当时胜家已提出拥护织田信孝为信长的继承人，而秀吉建议己方推选织田信忠的长子织田三法师为继承人，两人密约之后各自开始准备。秀吉秘密来到清洲城求见织田三法师，邀请一同参加胜家召开的大会。来到大会上，柴田胜家提出由织田信长的第三子织田信孝继任家督，秀吉也寸步不让地抬出了织田三法师，两人发生了激烈的争论，秀吉坚持三法师年龄虽小却是信长的嫡亲长孙，而信孝排行第三不能算信长的继承人，争论之中丹羽长秀也发言支持秀吉，一时间吵得不可开交，秀吉退到隔壁与丹羽再次商定对策。怒火上升的柴田将原本属于秀吉的长滨城收回，并交给养子柴田胜丰治理，秀吉闻讯大怒而去，丹羽劝他不可冒失行事。（注：本能寺兵变后会因为时间的不同有剧情，如果早于1581年因为织田三法师还没出生，秀吉没人可以拥护，织田信孝顺利当上继承者，过一段时间信孝会杀死信雄，秀吉借此出兵攻下二条城，接收织田的全部领地，然后和柴田解盟，可拉拢前田利家，势力扩大后丹羽和德川会投降，天下统一。）

秀吉刚回姬路，石田三成就来报告柴田的使者又来了，请他出席在岐阜举行的信长葬礼。军师黑田警告岐阜是胜家势力范围，此去凶多吉少，于是改派石田三成作使者前往。秀长来报，三法师在从清洲赶往安土途中被囚禁，而信孝在胜家的支持下已开始在岐阜发号施令，这一切都表明柴田根本不把秀吉等人放在眼里，看来只有用实力来说话了。此时仍为胜家部下的前田利家来访，秀吉告诉利家自己准备与胜家战场上见高低，但他不希望利家成为自己的敌人，利家让秀吉不必担心。秀长献计建议秀吉自己筹办织田的葬礼，因为这也是一个向天下人展示自己实力的好机会。于是在秀长的策划下，羽柴秀吉在京都二条城为信长举行了隆重的葬礼，为这次仪式所动

用的士兵、僧侣以及棺木的豪华程度都是日本历史上罕见的。

接任长滨城的柴田胜丰来信表达了对秀吉的好感，于是秀吉派遣大谷吉继前往长滨打探消息，大谷吉继很快返回禀报，柴田胜丰一直仰慕秀吉，并了解到胜丰并非胜家的亲生儿子，因此胜家一直对其有不信任感。胜丰现在对秀吉颇有好感，因此劝降胜丰成功的机率相当大，于是秀吉派大谷吉继前往说服，不久后果然获得成功，胜丰与胜家彻底决裂，并誓死效忠秀吉，长滨城再度落入秀吉之手。眼看胜家众叛亲离，秀吉召开了出兵前的评定大会，誓师进军攻打美浓岐阜迎接三法师，同时也希望打通安土与其他城池的连接。攻打岐阜城一战柴田守军 6000 余人，城破后解救出三法师，但秀吉并未为难投降的信孝。

紧接着秀吉与胜家展开了赫赫有名的贱岳之战，等胜家全部出动后，秀吉在战场上再度设置马防栅，并以铁炮队押阵，以 16000 人打败胜家 17000 人。（注：此战中诞生了羽柴家的英雄榜贱岳七本枪加藤正清、福岛正则、胁坂安治、加藤嘉明、平野长康、片桐且元、糟屋武则）。兵败的柴田逃回了北乘庄，从此无力抗击羽柴秀吉，秀吉一口气打到了北乘庄的大门府中城下，该城的守将竟是前田利家。玩家可以不攻此城，让秀吉到府中城去。见到老朋友利家劝他归降，利家表示难舍恩主柴田，但经夫人劝说后终于投到秀吉门下。府中城利家归降为秀吉打开了进攻北乘庄的大门。

北乘庄守兵近 60000 人，城墙坚火力猛，胜家与他的爱妻市姬决心死守到底。城破后胜家夫妇在天守阁爆炸自杀。攻陷北乘庄使胜家所属全部领土归秀吉所有。

第七章　天下人的道

确立了首领地位的秀吉来到尾山城见利家，在利家的恳求下秀吉没有杀投降的胜家旧部佐佐成政，并且还录用了这个过去的政敌之一。

回到姬路城后秀长认为，欲取天下羽柴家不能没有一座好城，而

京都附近摄津之国的石山本原寺城地势不错，商贸集市稠密且海陆交通八达。于是秀吉迁都石山本原寺，搬家后秀长会问你是否要筑城，选择是他会开始修筑未来历史上有名的大阪城。几个月后秀长筑城完毕，大阪城天守阁竟有五层七阶之高，举世罕见，大阪城比安土更为辉煌雄伟，成为全日本的中心，该城成为安土桃山时期的鼎盛标志。现在就算你经常睡觉度时间，也不能使游戏发展下去，你只有利用现在的时间去打其他的大名，故事才会发展下去。笔者一口气把毛利等大名通通歼灭。等回城后秀长提到胜家灭亡后织田家几乎已经全部归哥哥所有，下一步要准备以各种手段统一全日本，尤其要考虑消除各地大小诸侯的威胁，于是秀吉先到佐和山城授予丹羽长秀从五位官职。然后你还得去打战，才能发展故事情节，笔者一气之下把其他的大名全灭了。回城后黑田官兵卫来见，说到柴田胜家虽然被消灭，但还有信孝可能会寻机反叛。秀吉认为由自己杀掉信孝不利于平定天下，而织田信长的次子织田信雄一向自认为是信长的接班人，遂派黑田前往离间织田兄弟。黑田很快返回报告成功的消息，织田信雄已将信孝杀害，并与秀吉讲和。秀长来禀报德川家康最近的消息，羽柴家的天下统一战势必然威胁到德川家的利益，为了不影响大业，秀长建议还是选择笼络为上。几天后，德川也派心腹重臣石川数正来到大阪送上名贵茶具以加深两家友谊，秀吉设宴款待石川数正，两人攀谈之中石川对秀吉颇有好感，后此人也投奔到羽柴家帐下。黑田官兵卫献计让秀吉同样授官给德川，这样以后即使德川进京面圣天下人也都会认为他不过是秀吉的部下而已。秀吉同意，派黑田亲自去授德川从四位上官职。过了一段时间，没想到德川家康居然辞去了从四位上的官职，秀吉以为他嫌小，想给德川升为正四位上。

一天，秀长来报告，德川军向横山城攻来，秀吉大惊问为何不见织田信雄阻拦，秀长称信雄似乎想坐山观虎斗，秀吉大骂信雄是个叛徒。很快横山城落入德川之手，秀吉与池田恒兴随后领兵15000攻

打横山，德川以12000相抗。用笔者的作战方法是很简单的。德川兵败后马上求和，并愿意派人质到羽柴家来作担保，此后德川家康一直没有再敢犯上作乱。秀吉听到有流言说丹羽长秀托病在家，其实是在暗中策划造反，便将丹羽唤来大阪一同饮酒作乐，席间突然询问丹羽是否真有此事，丹羽矢口否认，并向秀吉表白了自己的忠心。打消了对丹羽的怀疑后，秀吉找来黑田官兵卫商量如何对付织田信雄，黑田建议威逼信雄发誓效忠，同时拉拢其手下将官，将其控制起来，考虑到他是秀吉故主信长之子，不可取其性命。于是秀吉请人唤来信雄，信雄也表示愿意放弃织田家称号，效忠羽柴，于是秀吉又成功兼并了织田家剩余的全部势力范围。德川家康闻讯也来归降，后其成为羽柴统领下五大老之首。

信雄、德川归降后，京都公卿菊亭晴吉也来到大阪代表天皇请秀吉入京受封关白太政大臣，秀吉的亲人、属下闻讯无不欢欣鼓舞，秀吉在梦中仿佛也听到了早已故去的竹中半兵卫从天上发来的由衷祝贺。（由于笔者已经把所有的大名消灭了，所以这几个故事情节一下全部结束）丰臣秀吉不久以后完全统一了日本，并将关白之位让给外甥丰臣秀次而自称太阁（即退位之关白）；1598年8月18日因侵略朝鲜受挫，秀吉忧愤病亡，入侵朝鲜、中国的丰臣大军也惨败而归，失去了制约的德川家康随即开始肆无忌惮地壮大自己的力量，17年后天下终为德川家康取得，开创了三百年的德川幕府时代。

人间五十年，乃如梦如幻，有生斯有死，壮士复何憾！

游戏介绍

一、将领等级

足轻：最低层的将领职务，不要求什么勋功值。

足轻组头：要求勋功值500，可随时见到主公，并可拥有下属。在搞军备时，可以进行兵粮购入，军马购入；内政上可以进行民掌握，兵粮売却；在调略上可以进行城情报收集、人材调查。

足轻大将：要求勋功值 1000，可找信长要属下，但必须是在自己派系中才可以要求。在工作上除了能干足轻组头的工作外，在搞军备时，还可以进行铁炮购入、训练；内政上可以进行新田开发；在调略上可以进行流言，破坏工作。

侍大将：要求勋功值 2000，在工作上除了能干足轻大将的工作外，在搞军备时，还可以进行足轻雇用、大筒购入；内政上可以进行商业发展、山开发；在调略上可以进行大名调查、城主调略、人材劝诱。

家老：要求勋功值 4000，能做所有的工作。在侍大将的工作基础上增加了改修、检地、外交、朝廷工作。

城主：随剧情变化升任为城主后，终于有自己的城，可以自己开评定会和招募将领了。

国主：统辖你曾攻下来的城池的整个地区。

二．工作

和《太阁立志传》一样，在各项工作上都有竞争者，有所不同的是，当秀吉职务高，要求的工作也高时，还需要织田的家臣进行投票通过才行。不同的工作，需要不同的能力才能做得最好，这是你在要求工作和以后分配属下工作时应该考虑到的。你最好首先把秀吉的算术能力提高到第二等级，这样购买物品时，能进行讨价还价，并尽量把购买的物品的价格压得低一些。你的工作比你的竞争者干得好，勋功值就会提高。开发能力高，则新田开发、商业发展、改修、检地等工作效率也就高，当然你属下的武士要足够多，如果你的特殊作业学得全，那更好。

特别提示：执行任务时，如果弄不清该到哪里去，出城后点击“行先指定”里的第一项“主命别”就能将你带到要执行任务的关键地点去。

三．技能

四项基本技能属性包括内政力、外交力、魅力、军事力，它们在游戏中基本固定不变，除了自身的字面意义外还会影响玩家对特殊技能的掌握。在《太阁立志传》的前两代，可以把秀吉的技能等级全部修练到最高，而此作则有限制，不能全部到最高。特殊技能的学习需要大量时间和金钱，通常学习第一级需要每天花费100文，第二级需要500文/天，第三级需要5贯/天，(向武将求教，只要4贯/天；向自己的属下武将或者向前田利家学，不需要钱。)这就稍微提高了游戏的难度，玩过前作的朋友都知道，学马术，学铁炮，不花钱还能赚钱的，现在却要花钱，一代不如一代，气死人了。

开发：到界町的南蛮寺或者到博多岛的南蛮寺可学会。

算术：到商家可学会，学最高等级需要到界町的今井宗久或者到博多岛的岛井宗室才能学习。

铁炮：在锻冶屋中学会，学最高等级需要到今滨町找国友一贯斋才能学习。

礼法：在寺中凭和书可学会。

弁舌：向己方武将求教可学会。

计略：向己方武将求教可学会。

武术：到较大城中的道场学会，学最高等级需要到伊贺上野城中向柳生石舟学习。

马术：在马屋中可学会。

筑城：向己方武将求教可学会。

乱波：在伊贺上野城中的百地丹波处可学会。

茶道：到界町的千利休处凭茶器可学会。

战术：向己方武将求教可学会。

四．地点

米屋、马屋、医师宅每国都有就不说明了。我只说明在居城附近的或者重要的地点。

道场和寺庙：安浓津城、大河内城、岗崎城、滨松城、高天神城、骏府城、小牧田城、伊贺上野城、天神山城、津山城、田边城、多闻城。

寺庙可以进行书物鉴定。

道场可以进行武具鉴定。

商馆和锻冶屋：小田原城、稻叶山城、今滨町、小谷城、长岛、丹波龟山城、姬路城、备中高松城、吉田郡山城、板本城、武田家的本城。

界町和博多岛有南蛮寺、南蛮商馆。

民家：在此可劝诱浪人成为配下、向浪人赠送礼品、与人物谈话取得土地情报、当主命“流言”时也可在此散布流言。

谜の屋：在伊贺上野城中可收集情报。

公家宅：京都二条城，赠送物品；茶席（茶道技能1以上）；口添え：向朝廷索取官位

御所：在京都二条城，是朝廷授予官位的地方，另外，当主命为“朝廷工作”之时也需要这里。

五．特殊作业

游戏比前作增加了特殊作业的能力，在新田开发中增加牛马导入、农具向上、品种改良；商业开发、山开发、改修、民掌握、检地、破坏工作这几个也都增加了特殊作业。特殊作业的获得方法可以在米屋、马屋、农宅、商馆、迷之屋、锻冶屋、道场获得，是随机获得的，没有特定的获得方式，当然你送东西给武将和信长也会获得。有了这些特殊作业，你的工作会干得很好。

六．战斗

比起前两代，此作的战斗画面精美了很多，部队的冲杀声，枪炮声，惨叫声，声声入耳，使人身临其镜。操作上很简便，不过笔者最恨得就是它的操作太过简便。前作部队的所有行动，都有游戏者自己操作，而此作只要游戏者选定做战方针后，部队的移动和攻击都由电

脑来控制。在秀吉未当城主跟信长出战时，几乎都是电脑控制。这样的作战，使游戏者失去了那种统帅大军征战沙场的感觉，让人觉得没什么意思。

在攻城战中，部队的作战方针可以是城外攻击战（敌军的部队要在城外才行）、攻城战、围城战术（只包围城，不战斗）、水攻（进攻在河边的城池都可选择）。在作战时，士气最重要，军队的士兵数并不是很重要。所以，你要时刻把士气提高，才能轻松克敌。敌军的士气在15以下时，你都可以劝敌军投降，一般都会成功，除了几个历史上的情节外。此作还增加了疲劳度的新概念，他也影响着将领和士兵的作战能力。在白天你可以进行兵激励（不用花钱便可提高士气的办法，不是每次都能成功，但节约钱）、褒美（需要花钱，要看你士兵数的多少来决定，每次都能提高士气。）在晚上进行酒宴也需要花钱，可以提高士气和降低疲劳度。晚上还能进行奇袭，奇袭包括夜袭（必须建立在你已经把城包围了的条件下）、虚报（打击敌人的士气）、放火（可以进行城内、城壁、粮仓放火），分别的作用是降低敌人的士气、城的防御度和减少粮食。对于派去奇袭的将领需要找乱波和计略高的，这样完成任务的可能性大些。到后期攻城战可以使用大筒，一个部队用一个大筒，装备大筒的部队必须先装备有铁炮。在你当城主或者成大名时，大筒的作用是很大的，切记，别忘了买炮筒。攻城战有90日期限。

在野战中，双方可布横阵、鱼鳞、鹤翼、方块、雁行、锋矢、偃月7种阵形，阵形的作用很大，彼此都有相生相克的关系，战术越高，布的阵型就越多。笔者对布阵没什么研究，一般都用锋矢这个进攻形阵形。晚上可以休战，休战时，你最好去偷袭一下，这没什么坏处。笔者在夜间作战时，一般不休战，一鼓作气消灭敌人，野战10日期限对笔者来说简直太长了。

作战的一些快速获胜的小窍门，这是笔者自己的心得，你可以不考究。如果敌人没在城外，先围城，再开始作战，每一个回合都把自

己部队的士气提高一次。对于粮食少于 1000 的,没什么必要和他作战,只围城就可以了。如果你要去进攻那些大名的本城,那你最好采用我的方法,因为一般大名的本城的士兵数都很多,粮食和金钱也很多,并不是能轻松攻下的,最好在你准备进攻大名的本城时,先去攻一个小城,在那里把你的军队士气提高后,再去进攻大名的本城就轻松多了,就算敌军比你多 10000 人也没什么可怕的了。攻城战中,最少要配一个大筒军、两个骑兵队,最好把粮食和钱全带上,尽可能一次性把你攻击的大名灭掉,别让他有反扑的机会。在进攻大名的本城之前,最好先把大名的退路封死,也就是把本城附近的所有城池夺下再攻陷本城可让敌人立刻亡国,其他的城池也就不用打了。

七.其他

此作要求比较严格,很遵循历史的发展,所以你就算怎么努力,勋功值再怎么高,没到那故事情节,你怎么也不能当城主。这和前两代比就有很大区别,此作过于历史化,让玩家失去了发展空间。勋功值再怎么高,没有什么武将支持你,你也不可能提升职务。本作增加了派系的化分,你一定要把自己的派系发展壮大些,这也是发展自己的方法,所以你可要多和其他的武将联系,比如他们生病了,给他们送药,或者送礼物给职务较高的将领,这对你以后的支持率很有帮助,如果你的茶道到了二级以上,然后每个月去找武将喝茶(评定前一定要去一次,那时所有人都在家),这是不花钱而且最直接的方法,很快你的势力就会迅速增长。这就比前作要求高得多。游戏中所有人物均按真实时间死亡,拖拖拉拉的玩家务必小心!因为是日文的游戏,游戏中有很多地方需要你回答的,你一般都可以选择第一个选项,有特殊的,笔者在上面已经有详细说明。

新游戏的特别篇中还有一位虚构的主人公梁田政胜(其实他是市姬的儿子),他是齐藤守直的养子,养父死于一宗乱兵暴动后投到柴田胜家帐下效力。

信长野望——烈风传

游戏类型：策略

语言：日文、中文

出品公司：KOEI

评价：★★★★★

方杖语：KOEI的经典系列。

对于"信长之野望"系列游戏，玩家只要掌握了各种指令的作用即可使野望轻松实现。所以，笔者在此只是将游戏中的所有指令的作用翻译出来，以供诸位玩家查阅。

战略部分

在地图上点击我方城池后出现的菜单包括以下指令：

一．军团

1．攻击：攻击敌方城池或军团。先点击我方一未行动的军团，再点击敌城或军团即可选择该指令。

2．编制：对我方两军团进行组编，组编中可以互换武将或选择"合流"将两军团合并，不过总大将不可变更。先点击我方一未行动的军团，再点击我方任意军团后即可选择该指令。

3．分割：对我方一军团分为两部分。点击我方一未行动的军团

后即可选择该指令。

4.输送:将军团携带的所有物资(包括士兵)运送到指定城池。先点击我方一未行动的军团,再点击除该军团出发地以外的任意我方城池即可选择该指令。

5.追尾:追随前面的军团前进,若被追随的军团解散则该指令自行解除。先点击我方一未行动的军团,再点击任意军团(敌我均可)即可选择该指令,不过在两军团面对面时无法实施该指令。

6.移动:使军团到达指定位置,若进入城池则军团解散,移动速度与军团兵力有关(成反比)。先点击我方一未行动的军团,再点击除敌城外的任意位置即可选择该指令。

二.开发

1.水田:每年9月份收入兵粮,可以在湿地、河川和湖附近的平地以及治理完毕的河川周围3格内的平地上开发。水田分为3级,等级越高则开发所需的资金及收入的兵粮越多,开发3等级的水田需要武将具备"农业"特技。

2.旱田:每年9月份收入兵粮,可以在与河川及湖靠近的平地、治理完毕的河川周围3格内的平地和丘陵上开发,开发需100金,不分等级。旱田收入的兵粮比1等级的水田多,比2等级的水田少。

3.町:每月都有金钱收入,只能在平地上开发。町分为3级,等级越高则开发所需的资金及收入的金钱越多,开发3等级的町需要武将具备"商业"特技。

4.特产:根据本国特产品种的不同(特产情况见附录1)在不同时间收到金钱或兵粮,可以在平地及丘陵上开发,开发需200金,不分等级。

5.村:每月获得士兵,可以在平地及丘陵上开发。村分为3级,等级越高则开发所需的资金及获得的士兵越多,开发3等级的村需要武将具备"建设"特技。

6.乐市:每月获得士兵,只能在平地上开发,而且只能在"乐市建设"发生后进行开发(只能开发一处),开发需500金。

7.锻冶：每月获得铁炮，只能在平地上开发，而且只能在"铁炮锻冶来访"发生后进行开发（只能开发一处），开发需500金。

以上开发项目所需的资金若没特别注明，则均为1等级100金、2等级200金、3等级300金。

三．建设

1.筑城：在平地或丘陵上修建辅城，需2000金。每座主城最多有4座辅城。

2.改修：提高我方城池的防御度，需50金。城池防御度提高后，可以使我方在守城战时占据有利地形并提高城门的耐久力。

3.治水：建造堤防，治理河川，一格需200金（需要指定起点和终点）。治水完毕后，可以在附近地区开发更多的水田并防治台风和水灾。

4.道造：在敌方支配范围外的区域修建新的道路，一格需100金（需要指定起点和终点）。

5.废止：拆除我方支配范围内的建筑物，如辅城、堤防、道路等。其中拆除辅城的工作需2000金，其余工作不需资金。

6.移动：同"军团"中的移动。

四．调略

1. 内应：约定敌方武将在合战中造反（无法对敌大名及同盟家武将实施）。成功后，在合战中使用"早马"中的内应指令即可实施。我方大名威信及执行武将智谋越高，则内应的成功率越高。

2. 谋反：使敌方武将谋反或出走。成功后，若对象武将为城主，则谋反；若为普通武将，则出走。我方大名威信及执行武将智谋越高，则谋反的成功率越高。

3. 流言：在敌城内散布流言，使敌方发生分裂。成功后，对方武将忠诚度会有一定程度的下降。双方友好度及执行武将的智谋越高，则散布流言的成功率越高。若执行武

将的职业为"忍者",则散布流言的成功率也会提高。

4. 变心:使敌方武将的性格发生变化。成功后,会使对方武将由威信重视改为威信轻视,反之亦然(会影响调略及外交的效果)。执行武将的智谋越高,则策反的成功率越高。若执行武将的职业为"忍者",则策反的成功率也会提高。

5. 暗杀:作用顾名思义。成功后,被暗杀的敌武将即告死亡。执行武将的战斗及智谋越高,则暗杀的成功率越高。若执行武将的职业为"忍者"或"剑豪",则暗杀的成功率也会提高。

6. 工作:到敌城中放火。成功后,该城的防御度下降、兵粮减少。执行武将的智谋越高,则工作的成功率越高。若执行武将的职业为"忍者",则工作的成功率也会提高。

五．外交

1. 同盟:与他国进行缔结不战同盟的谈判。成功后,双方即实现同盟,友好度同时上升,攻城时可以向盟国请求援军。我方大名威信、双方友好度及执行武将的政治越高,则实现同盟的成功率越高。若执行武将具备"外交"特技,则实现同盟的成功率也会提高。

2. 婚姻:将我国未婚姬嫁给他国未婚大名。成功后,双方实现联姻,同时友好度上升。我方大名威信、双方友好度及执行武将的政治越高,则联姻的成功率越高。若执行武将具备"外交"特技,则联姻的成功率也会提高。

3. 取同盟:与独立势力进行将其收编的谈判。成功后,该独立势力所在的城池及城中武将、物资都归我国调配。我方大名威信及执行武将的政治越高,则取同盟的成功率越高。若执行武将具备"外交"特技,则取同盟的成功率也会提高。

4. 劝告:劝他国投降。成功后,该大名及其所在的城池及城中武将、物资都归我国调配,该大名成为宿老但勋功减半;若劝告失败,则友好度下降。我方大名威信及执行

武将的政治越高，则劝告的成功率越高。若执行武将具备“外交”特技，则劝告的成功率也会提高。

5. 贡物：向他国赠送家宝。成功后，双方友好度上升。我方大名威信及双方友好度越高，则送贡物的成功率越高。

6. 手切：与盟国解除盟约。实行后，我方武将忠诚度及大名名声均有一定程度的下降。

7. 援军：攻城时向盟国请求援军。成功后，盟国援军便会在攻城战中登场。双方友好度及执行武将的政治越高，则请求援军的成功率越高。若执行武将具备“外交”特技，则请求援军的成功率也会提高。

六．朝廷

1. 官位：请求朝廷授予官位。成功后，我方即可获得官位，已得到的官位(除最高级外)均可赐给下属武将以提高忠诚度。我方大名威信、朝廷友好度及执行武将的政治越高，则请求官位的成功率越高。若执行武将具备“外交”特技，则请求官位的成功率也会提高。

2. 准许：请求朝廷授予平定邻近国家的准许令。成功后，我方即可得到准许令，同时威信上升(准许令可以维持一段时间)。我方大名官位、朝廷友好度、执行武将的政治及其官位越高，则得到准许令的成功率越高。若执行武将具备“外交”特技，则得到准许令的成功率也会提高。

3. 讨伐：请求朝廷授予对他国大名的讨伐令。成功后，对方大名与朝廷的友好度下降100点，同时威信降为原来的3/4(讨伐令可以维持一段时间)。我方大名官位、朝廷友好度、执行武将的政治、智谋及其官位越高，则请求讨伐令的成功率越高。若执行武将具备“外交”特技，则请求讨伐令的成功率也会提高。若对方大名与朝廷的友好度高于我方，则请求讨伐令无法成功。

4. 朝敌：使他国大名成为朝廷的公敌。成功后，对方大名与朝廷的友好度降为0，同时威信减半，效果一直持续到其

被赦免为止。我方大名官位、朝廷友好度、执行武将的政治、智谋及其官位越高，则使他国大名成为朝敌的成功率越高。若执行武将具备“外交”特技，则成功率也会提高。

5. 赦免：请求朝廷撤回朝敌诏令。成功后，我方即不再为朝敌，同时威信恢复。我方大名官位、朝廷友好度、执行武将的政治及其官位越高，则请求赦免的成功率越高。若执行武将具备“外交”特技，则请求赦免的成功率也会提高。

6. 推举：向朝廷推举他国大名。成功后，对方大名及我方威信上升，双方友好度上升。我方大名官位、朝廷友好度、对方大名友好度、执行武将的政治及其官位越高，则推举的成功率越高。若执行武将具备“外交”特技，则推举的成功率也会提高。

7. 献上：向朝廷献上金钱（最多10000金）。成功后，我方与朝廷友好度上升。我方大名官位、朝廷友好度、执行武将的政治及其官位越高，则此举的成功率越高。若执行武将具备“外交”特技，则此举的成功率也会提高。

8. 谗言：向朝廷派遣使者说他国大名的坏话。成功后，对方大名与朝廷的友好度下降。我方大名官位、朝廷友好度、执行武将的政治、智谋及其官位越高，则谗言的成功率越高。若执行武将具备“外交”特技，则谗言的成功率也会提高。若对方大名与朝廷的友好度高于我方，则谗言无法成功。

七．移动

1. 派遣：派遣我方武将到指定城池。

2. 召集：召集我方武将到本城。

八．城

1. 登用：派武将登用自家城下的浪人。成功后，该浪人即成为配下武将。我方大名威信及执行武将的政治越高，则

登用的成功率越高。若执行武将具备“登用”特技，则登用的成功率也会提高。另外，浪人、执行武将及我方大名的性格也会影响登用的成功率。

2. 买卖：与商人进行兵粮、铁炮、军马及家宝的买卖。只有高屋城（界）、室町御所/二条城（京都）和立花山城（博多）有常驻商人，其余各城只能等商人到来时才能交易。南蛮物只能在“宣教师访问”发生后才能购买。购买兵粮、铁炮及军马应选择相场较低之时，反之亦然。家宝的价格不受相场的影响。

3. 委任：从左到右依次为取消委任、积极攻势、消极攻势、内政和支援。

九．大名

1. 隐居：从亲子、养子或女婿中选择一位作为我方大名的继承人，同时大名退出“江湖”。隐居后，原大名的所有家宝都归新大名所有，但原有官位失去。新大名的官位与其政治、智谋及与朝廷友好度有关。

2. 缘组：将我方大名的姬（女儿）嫁给配下武将，使该武将成为“一门众”且忠诚度上升。

3. 养子：使配下武将的“元服前”（未成年）的亲子成为我方大名的养子。

4. 赏罚：授予或没收配下武将的官位或家宝。授予可以使武将的忠诚度上升，反之亦然。

5. 追放：使配下武将成为浪人。

合战部分

合战时点击我方部队后出现的菜单包括以下指令。

一．计略

在中规模野战或大规模野战或攻城战时使用，计略的成败与执行武将智谋、军团的士气有关。

1. 混乱：使敌一部队混乱，所有武将均可使用，最大直线作用距离为3格。

2.挑衅：挑逗敌人，可以引敌上钩，所有武将均可使用，最大直线作用距离为3格。

3.放火：向邻近的位置放火，所有武将均可使用且只能在晴或多云的天气时使用，

4.士气：使敌部队士气下降，只有军师可以使用。当整个军团士气为0时，战斗即告失利。

5.伪传令：使敌人多个部队混乱，只有军师可以使用，最大直线作用距离为3格。

6.同士讨：使敌人自相残杀，在大规模野战中且只有军师可以使用，影响范围与我方总大将指挥范围相同。

7.反间：使敌军师的作用丧失，在大规模野战中且只有军师可以使用，影响范围与我方总大将指挥范围相同。

8.妨害：使敌总大将、副将的早马使用次数减少，在大规模野战中且只有军师可以使用，影响范围与我方总大将指挥范围相同。

二.早马

一次战斗中最多使用10次，使用次数的多少与武将的"采配"有关。

1. 阵替：变更阵形(阵形情况见附录2)，我方总大将及副将在中规模野战及大规模野战时可以使用。

2.一喝：使处于混乱及挑衅状态的部队恢复过来，我方总大将及副将在中规模野战、大规模野战及攻城战时可以使用。

3.劝告：劝告守城部队归降我方，我方总大将在攻城战时可以使用。

4.鼓舞：提高我方部队的士气，我方总大将在中规模野战、大规模野战及攻城战时可以使用。

5.出阵：使我方一预备部队投入战斗，我方总大将及副将在中规模野战、大规模野战及攻城战时可以使用。

6.内应：使内应部队归于我方，我方总大将及副将在中规模野战、大规模野战及攻城战时可以使用。

7.诱降:使守城中的敌一部队归于我方,我方总大将在攻城战时可以使用。

三.工作

1.栅:修建可以阻挡敌人攻击(有限)的栅栏,在中规模野战、大规模野战及攻城战时可以在草原、地肌及林上使用。足轻队、弓兵队及长枪队需要2回合完成该工作;若武将具备"建设"特技,则在1回合内即可完成。

2.土手:修建可以提高部队所处位置的土坡,在中规模野战、大规模野战及攻城战时可以在草原及地肌这些地形上使用。足轻队、弓兵队及长枪队需要2回合完成该工作;若武将具备"建设"特技,则在1回合内即可完成。

3.破坏:攻击邻近的栅及土手(敌我不分)使其耐久度降低,耐久度降为0时即告彻底破坏。足轻队、弓兵队、长枪队、骑马队、骑马铁炮队及铁炮队均可使用;若武将具备"建设"特技,则可以提高攻击力。

4.壁越:越过邻近的城墙,失败率较高。失败后,该部队的兵力会少量减少。足轻队、弓兵队及长枪队可以使用;若武将的"足轻"能力高或具备"忍者"特技,则可以提高壁越的成功率。

四.武装

1.足轻:将部队属性换为足轻队。

2.长枪:将部队属性换为长枪队。

3.弓:将部队属性换为弓兵队。

五.方针

决定除总大将以外的部队的行动方针,既可以利用总大将决定总方针,也可以分别决定,不过无法单一指定副将的方针。若武将不在总大将的指挥范围内,则只能用方针指挥。

1.攻击:攻击敌部队、城池。

2.守备:待机,不过弓兵队及铁炮队会继续攻击。

3.参阵:派除总大将以外的任意没被指定阵形的武将武将加入

指定的以某一武将(总大将或副将)为主构成的阵形。

4.退却:派除总大将以外的任意武将退出战场。

六.退却

使位于战场边缘的武将退出战场(不会失败);若为总大将,则结束战斗。

除以上合战指令外,当我方部队对敌部队或城门实施攻击时,还会出现以下指令:

1.通常:普通攻击,我方所有部队都能使用。

2.突击:只有骑马队及骑马铁炮队能够使用,不过在遇到长枪队及栅时不能使用。若武将具备"骑突"特技,则可拥有更高的攻击力。

3.弓:远程攻击,所处位置越高,攻击范围越广。弓兵队、关船队及安宅船队可以使用,不过在城外的部队不能攻击城内的部队。若武将具备"焙烙"特技,则可在晴或多云时使用火矢。

4.铁炮:远程攻击(相同条件下,射击距离比弓远1格),所处位置越高,攻击范围越广。铁炮队、骑马铁炮队及铁甲船队可以使用,不过只能在晴或多云时使用且在城外的部队不能攻击城内的部队。

5.一齐:使靠近攻击对象的我方部队一齐攻击该敌部队,可以给敌人造成巨大的伤害。除了弓兵队,其它部队都可使用,不过处于混乱及挑衅状态中的部队无法参与。

6.大炮:用大炮对敌部队进行轰击,攻击范围极广。除了骑马队及骑马铁炮队,其余部队均可使用(需装备大炮),但只能在攻城战且在晴或多云时使用。

7.阵攻:处于阵内的我方部队一齐攻击敌阵内部队,攻防效果与阵形的关系较大。只有总大将及副将可以使用,不过处于混乱及挑衅状态中的部队无法参与。

附录1:特产情况

酒:产于筑前筑后、备中备后及摄津,每年1月收入兵粮300。

醋:产于河内和泉及丹波,每年2月收入兵粮360。
麴:产于但马、若狭及加贺,每年3月收入兵粮320。
纳豆:产于常陆及远江,每年4月收入兵粮280。
酱油:产于上总安房,每年5月收入兵粮320。
茶:产于骏河、美作及山城,每年5月收入兵粮480。
素面:产于能登,每年6月收入兵粮280。
牛:产于周防长门,每年7月收入兵粮400。
盐:产于伊予、安芸及播磨,每年7月收入兵粮340。
瓜:产于北近江、南近江及美浓,每年8月收入兵粮300。
葡萄:产于甲斐,每年9月收入兵粮420。
梨:产于北信浓及南信浓,每年10月收入兵粮380。
芋:产于肥前及越前,每年11月收入兵粮280。
密柑:产于纪伊及相摸伊豆,每年11月收入兵粮440。
大根(萝卜):产于萨摩及大隅,每年12月收入兵粮460。
魔芋:产于上野,每年12月收入兵粮300。
蜡烛:产于磐城及岩代,每年1月收入金钱320。
木材:产于羽前、羽后,每年收入金钱460。
油:产于阿波淡路、伊势志摩及下总,每年2月收入金钱300。
硫磺:产于日向、丰前及丰后,每年3月收入金钱400。
刀剑:产于北肥后、南肥后及因幡伯耆,每年4月收入金钱420。
农机具:产于石见及出云,每年5月收入金钱360。
漆:产于陆奥及陆奥津轻,每年6月收入金钱380。
绢织物:产于丹后、大和及下野,每年8月收入金钱440。
荏胡麻:产于赞岐、备前及尾张,每年9月收入金钱340。
木棉:产于土佐、三河及武藏,每年10月收入金钱280。
紫:产于陆前及陆中,每年11月收入金钱280。
白布:产于越中、北越后及南越后,每年12月收入金钱480。

附录2:阵形情况

(在游戏中,阵形的各种数值以五星显示;在下面的表格中,以五颗星为6,没有五星为1,依此类推)

阵形	攻击力	防御力	移动力	有利阵形	不利阵形
鹤翼	5	2	1	偃月、衡轭	锋矢、长蛇
偃月	2	5	1	鱼鳞	鹤翼
锋矢	6	1	2	鹤翼、雁行	衡轭、方圆
长蛇	2	3	4	鹤翼	鱼鳞
方圆	6	1	1	锋矢	雁行
鱼鳞	3	4	2	长蛇	偃月
雁行	2	2	6	方圆	锋矢
衡轭	4	3	1	锋矢	鹤翼

动作冒险类

☆星球大战前传——幻影的威胁

前傳 星球大戰 幻影的威脅



星球大战前传——幻影的威胁

类型:冒险

语言:英文

出品公司:卢卡斯

评价:★★★★★

方杖语:卢卡斯真会赚钱,电影、游戏一块儿出。

乔治·卢卡斯和《星球大战》系列电影可谓是家喻户晓,同时在20多年中盛久不衰。让影迷苦等了多年的《星球大战前传:幻影的威胁》终于在5月19日上映了,并且在首映后的两周就创下了1.5亿美元的票房,可见其吸引力。在《前传》中讲述了杰迪骑士肯诺比(Obi – Wan Kenobi)和他的师傅简尼(Qui – Gon Jinn)帮助女王阿米达拉(Amidala)逃离困困,并从星际联盟的巴巴丁议员手中抢回王宫的故事。同时,影片还介绍了一些前辈人物的事迹,包括卢克的师傅约达,还有人型机器人斯里皮奥和那个罐子状的机器人阿图(R2D2)等。其中还有一个很重要的人物,就是在《星球大战》三步曲中天行者卢克的父亲阿纳金(Anakin Skywalker),他由于受力量黑暗面的诱惑而成为了"黑骑士",但幼年的他却是一个荒凉星球上的奴隶,他精通各种机械,并且是当地唯一能驾驶高速飞车POD的人类,之后简尼与奴隶主奥特(Watto)打赌,恢复了阿纳金的自由,其后阿纳金跟随肯诺比修行,最后成为了杰迪骑士。

在冒险游戏《幻影的威胁》中，显然其中动作的成分更重一些，它一共分为12关，每一关的情节流程与电影基本相同，同时增加了一些电影中没有的分枝情节，并且还对电影中的一些情节进行了适当的细化或简化，如在女王逃离王宫时，王宫只是一闪而过的场景，而在游戏中却完全地展现出来。而在电影中是非常重要的一幕——阿纳金在最后关头击毁了敌人的战舰，在游戏中却并未表现出来，而是将阿纳金安排作了另一个游戏《竞速者》的主角。

在《幻影的威胁》中，主要人物当然是那两个杰迪骑士，在一些场景里还有机会控制女王阿米达拉和她的卫队长帕纳卡(Panaka)。作为杰迪骑士，他们的招牌武器当然是激光剑，激光剑不仅可作攻击武器，它还可以当盾牌用，能把敌人发射的激光挡回去，同时在黑暗中还可用来照明，是使用频率最高的武器。其它的武器还有射速较慢的激光枪、射速极快的重型激光枪、火箭炮和高能手雷，还有一种较有特点的武器就是精神能量球，它对生物和机器人都没有什么伤害，只会使他们暂时失去战斗力，它主要用来对付对方那些不太友好但非敌人的家伙。杰迪骑士们所特有的原力，在游戏中当然少不了，原力可以从手掌发射出去，对近处的敌人有较大的伤害，原力是需要积蓄的，在屏幕下边的一条能力槽能显示出来，当能量槽不满时，发出的原力波的范围和破坏力都会减弱；杰迪骑士能将原力用于跳跃中，可以做出像空翻一样的二段跳，以增加跳出的高度和距离，而女王和卫队长则没有这些能力。另外，在遭到敌人射击的时候，躲避时使用侧向的横移往往更有效，不仅迅速躲开子弹，还能快速瞄准敌人，在战斗中要好好地利用。在控制女王时，还有机会使用敌人的重型激光枪，能轻易地消灭成群的敌人。

既然是冒险游戏，自然少不了与NPC的交流，在对话中你有多种交谈方式选择，既可以单刀直入，迅速解决问题，也可以详细询问，了解更多的信息。有时会碰到一些脾气火暴蛮横的外星人，你的说话方式就要注意了，稍不留神就可能引起不必要的冲突；而在遇到拦路抢劫的家伙，用强硬的态度往往能把他们吓跑。

游戏中的敌人种类并不太多，首先是巴巴丁议员的手下：最常见的就那种楔形脑袋的机器士兵，它们一般成群出现，使用普通的激光

枪，比较容易对付；另一种是机器近卫军，它们长得像蝎子一样，可以缩成球状快速移动，不仅火力强劲，而且还有防护罩，一般只能用火箭炮、高能手雷或敌人的重型激光枪，但为了节省弹药，见到它们最好赶紧躲开；敌人的重型坦克也是很缠人的，只能站在高处射击它的顶部才能将它摧毁，好在它的动作迟缓，枪管转动得很慢，威胁不是很大。其次，在游戏中还有数个 BOSS 级的敌人，他们都有一定的生命力，在屏幕上方有显示，其中最厉害当然是最后出现的巴巴丁的徒弟，他有同杰迪骑士相同的能力，也会使用原力，他的武器是一根激光棍，当然他也是所有敌人中最厉害的。

《幻影的威胁》在游戏画面上并不是很出色，尤其是游戏中的人物，可能是由于完全按照电影中的人物形象设计，因此棱角稍嫌多了一点，并且人物的动作也有一些生硬，不过对杰迪骑士的招牌武器——激光剑的处理却是非常细致的，不仅有特别的光影效果，而且其音效也非常出色，激光剑劈到不同的物体上发出的声音都有所不同。游戏中使用了近三千真人的配音，使玩家很快地融入到游戏的剧情中，有时听着那些外星人奇怪的语言，还真有种到了其他星球的感觉。

尽管游戏的画面并不是很抢眼，但不可否认的是，游戏中的各个场景整体效果的刻画是相当出色的，不仅有女王王宫的宏大辉煌、森林的深邃幽静，以及水下王国的神秘绚丽等，卢卡斯将电影中每个精彩场景都一一展现在玩家面前。另外在表现手法上，作者也力求突破，如游戏的进程中，有些地方还使用了在电影中常用的插叙的手法，如游戏的最后一段，游戏情节分别在杰迪骑士和女王之间切换，使大家感觉就像在看电影一样，非常吸引人。如果你已经看过电影，那么游戏的情节会觉得非常熟悉亲切，即使没看过，也可以从游戏中了解整个剧情，通过宏大的故事背景的烘托，《幻影的威胁》一定能成为最受欢迎的冒险游戏。

游戏攻略

贸易联盟战船(Trade Federation Battleship)

杰迪骑士 Kenobi 和他的师傅 Jinn 来到了巴巴丁议员手下的飞

船上，想不到这一伙人已经叛变，对两人进行偷袭，冲出房间干掉门口的一队警卫机器人，向右得到250发子弹的激光枪，再从中间的过道向前走，来到一扇关着的大门前，走进右边的自动门，按动墙上的手形开关，那扇大门慢慢打开了，进门前可以在旁边找到加血的药箱，进门后向右，前面又有一扇关着的大门，在右边房间按开关，对面的墙降下来，再按里面的开关就可以打开门了。再向前，所有的门都锁死了，周围又突然钻出了好几个机器人近卫军，它们有防护罩，用激光剑很难对付，还是先撤退，Jinn在前面找到通风口的入口，可Kenobi刚进去就一脚踩空掉了下去，与Jinn失去了联系。在通风道里借着激光剑的亮光向前走，来到了停机库，忽然看见自己乘座的飞船被敌人炸成碎片了，只能继续往前走。通风道里像迷宫，里面还有一些清扫机器人，要小心它们，不然会把你当成垃圾清除掉。周围能找到两扇红色的门，再找到一个开关，按动后回身进打开的门，再游到里面按动开关，迅速出门一直走到头后，向右转进第二个门。再向前走几步，忽然脚下的铁窗掉下去了。沿着过道走，前面有三扇门，从右边和前面的门里跑出很多机器士兵，将它们一一打成废铁，前面是死路，右门的安全门锁住了，只能进右边的门，跳下平台，按动墙上的开关打开里面的大门，遇到一个外星人，抓住他问问出路，他说那个安全门是由电源控制的，其它的他死也不说。然后，在附近找到一个小屋，用激光剑毁掉里面的电源装置，周围一下黑了下来，上电梯回去，看见那个安全门已经打开了。

进门后立刻上升降机，按开关升上去，干掉机器士兵，向下看，发现这里原来是敌人战斗机仓库的出口，不用管它们，进升降机旁边的小门，穿过一条黑暗的通道来到空中走廊，远远看见Jinn在旁边的另一条走廊，他让Kenobi找到敌人的飞船撤离。走廊尽头处有一个升降机，但没有开动，在附近找到一个开关，按动后，旁边的岔路打开，再按里面的开关，前面的路接通，再按尽头的开关，等脚下的平台移动后按开关，这时升降机已经开动。乘升降机到下一层，向左走转弯，躲过几个敌人的阻击，在不远处找到可用的升降机（有手形开关的），降到飞船仓库中。

沼泽(The Swamps of Naboo)

敌人要进攻女王 Amidala 的宫殿,他们降落在 Naboo 沼泽,Kenobi 也乘敌人的飞船跟来了,但他与 Jinn 失散了,必须先找到他。潜入水中,一边要小心头顶上的飞行机器人的袭击,一边要找到上岸的路。沿着岸边游,忽然听见上面山坡有叫喊,让你上来。在附近找到唯一一处可以上岸的斜坡,前面不远处有一个机器人巡逻队,趁它们没转身的时候冲过去干掉他们,可以得到 250 发子弹,再跳进水里向左游,上岸后爬上那个山坡,找到那个喊话的人。原来他是 Jar Jar Binks,还来不及说话,天上就有机器人偷袭,只好先躲开。从旁边的斜坡滑下去,向前看见 Jar Jar 站在一个高台上,在附近找到药箱和热能手雷,然后将中间的木头箱子拖到 Jar Jar 站着的平台下面,踩着箱子跳上去,再跟着他跑过几个独木桥,从旁边跳下去。之后,你要紧紧地跟住 Jar Jar,又爬山又下河地折腾一阵,途中要小心树林深处有敌人的飞船,周围有大量的敌人。终于找到稍微安全一点的地方,Kenobi 向 Jar Jar 询问 Jinn 的下落,他看见过 Jinn 并答应带路,还得跟着他一阵狂奔。用二段跳跃到对面的山坡上,再向前有一个大坑,把坑旁边上的箱子推到坑里,在拉到对面,踏着箱子跳上去,再抓住树藤挪到对面的平台上,一连串的跃上跃下已经筋疲力尽了,可偏偏前面又遇到一大群敌人,为了省一点力气,可以抢过它们的重型激光枪,一通扫射就能把他们摆平,再跟着 Jar Jar 走就会找到 Jinn。

水下王国(Oton Gunga)

Jar Jar 带着师徒二人潜到湖里,来到了水下城市,这里的房屋都是一个个玻璃泡组成的。一行人见到水下王国的首领,可不知道怎么回事,Jar Jar 被他们抓起来了,经过一番解释,Jinn 向他们借到了一艘船,并且要 Jar Jar 当向导,于是 kenobi 去牢房找 Jar Jar。走出大厅,向右进入一个水泡形的电梯,按动按钮乘电梯下楼,前面有两个士兵拦住去路,最好不要进攻他们,否则所有士兵都会以你为敌,可以用原力把他们推倒,然后趁机跑过去。在一个电梯门口遇到一个家伙,他给你一个通行证,在以后有用。前面有两个隔着很远的平台,中间有两个柱子,用二段跳踩着柱子到达对面的平台,躲过守卫

乘电梯上楼。前面又是一个机关，在一个水池子上有几根柱子，必须踩着柱子才能到达对岸，可那些柱子一碰就会落下去，所以一定要动作连贯，而且由于每个柱子之间距离很短，最好不要用二段跳，这就要看你的技术了。再乘电梯之后，前面的房间里有一个旋转上升的斜坡，按动下面的开关后，迅速沿着斜坡狂奔而上，在门关闭之前通过。进门后遇到一个守门的士兵，给他看你的通行证，然后骗过他（选粉红色的选项），他就会把门打开，如果没有骗过他，那么用精神球打他一下，他也会乖乖地把门打开。再往前有一个带红色标志的安全门，门的对面是控制室，控制室里有四个开关分别被四根柱子挡住，当 Kenobi 进去后，其中一个柱子落下来，拖动地下的箱子到开关底下，跳上去按开关，另一根柱子就会落下来，依次按动四个开关，地板上的玻璃板就会打开，踩里面的开关就可以把安全门打开。安全门后面又是一个机关，先跳下去，将那个箱子拖到开关底下，踩着箱子按动开关，打开对面的门，紧接着跳上中间的平台，再跳到对面平台进门。进门后遇到一个电梯操作员，他帮你把电梯挪过来。出了电梯向左，在一个守卫森严的地方找到 Jar Jar，向他说明情况后，跟着他走，到码头找到 Jinn。

皇宫花园(Gardens of Theed)

三人乘潜水船赶到女王的皇宫，可大门口有个坦克挡路，并把进入皇宫的桥炸毁了，而且与 Jinn 和 Jar Jar 失去了联系。先躲开坦克的炮火，跳进河里，然后逆流向上游，在一个小瀑布前爬上岸，沿台阶向上走，发现小瀑布上面是一个大水池，跳进水池向对面游，上岸后连续跳过三个平台，再开枪射击对面的开关，一个吊桥伸展过来，拐个弯并干掉几个机器人士兵，前面的一个水闸上有一个力场挡住去路，再射击对面开关，水闸落下，那个制造力场的装置也随之爆炸。过河后看见皇宫的卫兵正与敌人激战，消灭那几个敌人后，向那个卫兵询问，得知通向皇宫唯一的一条路就是绕过皇宫花园，并且他给了你一些弹药。前面就是皇宫花园，那里面聚集了大量的敌人，在花园深处可以找到一个受伤的皇宫卫兵，他告诉了你一个密码，穿过迷宫一样的花园后，在一个有密码锁的大门前又遇到一个卫兵，告诉他密码后就能打开大门。进门后拐过几个弯，来到一个小水池前，按开关

把水池里的水位升高，跳进水里游到对面台阶，再按开关，水位又落下去，再在水池底下按开关，上面的一座吊桥放下，再射击对面的开关，又有一座小桥伸展过来，过桥后就来到皇宫大门前，那辆坦克还在这里，躲过坦克的攻击，跳上门口两边的台阶上，分别射击两边高处的开关，皇宫的两道大门打开了，在里面找到了 Jinn、Jar Jar 和女王 Amidala。

Theed 城(City of Theed)

几个人决定先带女王逃离这个星球，就在这时敌人已经攻了进来，这下又和同伴们失散了，Kenobi 只好带着女王找其它路，赶往女王的飞船。由女王带路从后面离开皇宫，消灭挡路的敌人，不一会来到花园里，推开一个石块，后面露出一条小路，再往前是一个锁住的门，旁边的通道已经损坏了，Kenobi 用二段跳跳到对面，从窗户进到屋里，按开关打开门，再出门就已经离开了皇宫。

让女王在台阶上等一下，你先周围巡视一下，把见到的敌人都消灭掉，一辆坦克堵在一个门口，从左边的楼梯上到二楼，从二楼的房间中穿行，可以绕到那个坦克的后面，原来这里有一个机器人在控制坦克，把它干掉，然后按墙上的开关，打开旁边的大门。回去找到女王，带着她从大门出去。在这里你可以干一些好事，如帮助一个母亲找到儿子，给一个伤兵找水，从牢房里放出一个囚犯，完成这些事情都可以获得一些好处。出大门后，让女王在台阶下等一下，Kenobi 再到前面消灭敌人，这里有几个带防护罩的近卫军，很难对付。消灭敌人后发现前面的大门又被锁住了，从右边上楼，在一个房间里找到一个老太婆，但她并不怎么友好，从她家的窗户出去，用二段跳跃到对面楼上，按动开关打开大门，继续带着女王前进，小心路上的敌人，接着来到一座桥前，由于桥中间突出一块，女王过不去，Kenobi 先跳过去，跳到船上，再从旁边的台阶上楼，射击对面的开关，这下女王可以过桥了。过桥后的敌人更加疯狂，一定要保护好女王，关键时候还冲上前挡几个子弹，这样一路杀到飞机库，再干掉里面几个敌人，就会遇到 Jinn 他们，一行人上飞船逃离皇宫。

Mos Espa 星

飞船在逃离皇宫的时候遭到了叛军战舰的袭击，发动机损坏了，

只得降落在 Mos Espa 星球上，这里有一个小村子，Jinn 带着 Jar Jar 和女王的一个侍女 Padme 到那个小村子里去找飞船的零件。在村子外面会遇到一帮野蛮的 Jawa 人的袭击，Jinn 可以轻松地搞定，但到了村子里就别随便使用武器了。这个村子不大，却以举行 POD 超级赛车大赛而闻名于银河系。村子里只有几条大街，分别由不同颜色的路牌表示(上面的字看不懂)，一进村就是红色街，它连接着其它几条街。Jinn 负责去找飞船需要的 T－14 超级发动机，Jar Jar 和 Padme 去购买水和食物，分头行事后，Jinn 先在蓝色街里面的一个拐角处遇到一个商人模样的地球人，向他打听 T－14，他告诉 Jinn 只有 Watto 那里可能有这个东西，如果想修理飞船可以找一个孩子 Anakin，他是 Watto 的奴隶，同时也是 POD 赛车的驾驶员，再进一步向地球人打听 Anakin 的下落，得知 Anakin 住在奴隶居住区，就在蓝色街的尽头。沿着蓝色街一直向里走，半路上会遇到 padme，Jar Jar 不知跑到哪里去里了，于是 Jinn 让她去找 Jar Jar，自己去找 Anakin。

一直到蓝色街的尽头，看见一位妇女，她就是 Anakin 的母亲 Shmi。说明来意后，Shmi 求 Jinn 帮助 Anakin 恢复自由，Jinn 同意了。见到 Anakin 后，他带着 Jinn 去找 Watto，但他走的不是大街，而是废品堆，Anakin 可以从一些狭窄的地方钻过去，但 Jinn 就得另找出路。跟着 Anakin 一阵翻爬滚打之后，终于来到了 Watto 位于橙色街的商店。这个 Watto 原来是一个二手货商店的老板，当提出要买 T－14 发动机后，他却不收 Jinn 的通用货币，只好另想办法。与 Anakin 交谈得知，他的 POD 赛车有两个零件需要更换，一个是伺服控制器(servo control)，另一个是座仓的质量连接器(mass coupler)。与 Watto 对话，他会给你一个用于高压系统的工具(Hydorspaner)，到蓝色街一个门口停着绿色 POD 赛车的房子，用那件工具与里面的一个三眼外星人换一个燃料转换器(Fuel Converter)。到红色街会遇到一个穿红衣服的外星人，她求 Jinn 帮她救出她的儿子，她的儿子就关在她身后的屋子里，然后回到橙色街，在拐角处上楼，穿过一个房间到屋顶上，抓住一条绳子爬到对面房子里，再到另一边屋顶，下面是红色街，对面就是那个关人的房子，如法炮制再爬绳过去(小心下面有人射击，一般都会被打下来，干掉那个家伙后再重来一遍。)，穿过屋子进后院，

这里关着那个外星人的儿子，刚打开笼子，后面的一个怪物就撞破笼子冲出来，消灭掉怪物之后，毁掉开关，然后带着那个人从旁门出去。他的母亲为了答谢送给 Jinn 一个反重力增强器（Repulse Booster）。在橙色街找那个三只眼的外星人的屋子，用燃料转换器和反重力增强器与他换到伺服控制器，之后再与他对话，他会打开后面的门，出门干掉几个小混混，可以找到一个燃料转换器，跳墙离开后，到蓝色街第一个拐弯附近的一个岔路里，找到另一个燃料控制器，用这两个零件与蓝色街的那个地球人换到质量连接器，最后到奴隶街一群孩子玩耍的地方，在这附近的一间房子里找到 Jar Jar，一起去找 Anakin，接着 Anakin 就要去参加 POD 超级赛车的比赛了。

Mos Espa 赛车场(Mos Espa Arena)

POD 赛车大赛就要开始了，一行人来到赛车场外，Jinn 与 Padme 等人分手后去找 Watto，可刚到门口却被一个大个子的家伙拦住，原来进门还得买票，由于没本地的钱正发愁的时候，忽然旁边过来一个外星女人搭腔，她告诉 Jinn，这里的一个黑道头子 Jabba 愿意借钱给 Jinn，眼看着比赛就要开始了，于是 Jinn 让她带路去找 Jabba。跟着她从旁边的楼梯上楼，刚走不远，她就打开一扇门，让 Jinn 自己向前走，听着她怪怪的口气，总觉得哪里不对劲。进门后向里走，下楼后可以找到一间小屋，按动墙上一个按钮，突然地板向下倾斜，Jinn 掉进一个大坑里。原来这是 Jabba 搞的鬼，他就在大坑上面，这个大肉虫子一样的家伙一看就不是好东西。他答应给 Jinn50 个金币，条件是必须与他的手下比试一下，强龙不压地头蛇，既然在人家的地盘就只能答应了（别忘了捡地上的金币）。这时后面开了一个小洞，里面冒出一个丑陋的外星怪物，对付这个只有蛮力的家伙，最好离远一点用枪解决它，要小心它从墙上掰下扔过来的石刺。几下放倒那个怪物，旁边的墙上露出一扇门，进门后发现来到了赛场里的酒吧，下面该去找 Watto 了。

在吧台前，一个小矮子外星人正和一个姑娘胡侃，逼着他说出 Watto 的下落（对话时最好选红色的选项），无奈之下他只好带着 Jinn 去找一个酒鬼，他说那个酒鬼知道 Watoo 在哪里。这个酒鬼说话吞吞吐吐，看来不给他点好处，他是不会说的。到吧台上向服务机器人

要了一杯酒给那个酒鬼，可他说他从不一个人喝酒，还要给他的朋友一杯，没办法再去拿一杯给他的朋友，于是他同意去找 Watto，还让 Jinn 等在这里，不要理他，跟在他后面上楼后进旁边的门，向里一直到一个贵宾包间，Watto 就在这里。Jinn 为了恢复 Anakin 的自由，用女王的飞船为赌注，与 Watto 打赌，Anakin 在比赛中可以获胜，如果 Jinn 赢了，那么 Watto 要交出 T－14，并且免去 Anakin 的奴隶身份。然后，回到酒吧，从后面的门来到观众席上，再跳到比赛场中找到 Anakin，忽然迎面跑过一个外星人，Anakin 大喊这个家伙偷了他的零件，Jinn 急忙追过去，在场地中追着那个外星人绕了一个大圈后，他跑上旁边的楼上进了一个房间，可追进去找到他，却没有零件的影子，他一定把东西藏起来了，房间的一面墙有点不一样，推动一块大石头，后面露出一间秘室，干掉里面一个端着机枪的牛头怪后，抢回零件，赶紧跑回去交给 Anakin，接着比赛马上就开始了，Anakin 当然众望所归地获胜了。

沙漠遭遇战(Encounter in the Desert)

叛军的探测器已经追查到女王飞船的位置，并且巴巴丁议员派出他最出色的徒弟 Darth Maul 前来，而众人还一无所知。当 Anakin 在 POD 赛车大赛中获胜后，Watto 交出了 T－14 发动机，而且签署了 Anakin 的自由证书。Anakin 决定跟随 Jinn 学艺，成为杰迪骑士。在辞别了 Anakin 的母亲后，几个人带着 T－14 发动机返回飞船，由 Jinn 殿后，刚走出村子，忽然天上出现一些小型的飞行器对 Jinn 进行射击，用激光枪把它们一个个打下来，收拾完这些小角色后，向前追上 Anakin。刚要通过峡谷时，突然两边山上落下几块大石头，把路堵住了，Jinn 让 Anakin 自己先赶到飞船处。这时那个红脸的 Maul 从旁边跳了下来，他手持一把红色的激光剑，由于他的武功也类似杰迪骑士，所以你的枪炮对他也没什么效果，能发挥威力的武器只有激光剑这样的冷兵器了，这时就要考验你的剑法了。当血还剩一半时，他会丢下 Jinn 去追击运送发动机的队伍，你必须也快点追过去。先到刚才的落石旁，跳上一块较矮的石头，然后把旁边一块大石推开，后面有个大洞可以钻过去，接着追上队伍。这时 Maul 那个家伙正要破坏 T－14，赶紧挡住他，他的任务就是阻止众人离开这个星球，等待叛军

增援舰队到达，所以你也要尽量拖住他，一直到修好飞船。不一会儿飞船已经修好并起飞了，Jinn 摆脱 Maul 跳上飞船。

闪烁(Coriscant)

摆脱叛军的追击后，飞船来到星际联盟的参议院所在地，飞船降落后众人分别乘车前往参议院大楼。女王和卫队长 Panaka 正要上车时，一个飞行器冒出来摧毁了汽车，看来必须找其它路赶到参议院了。干掉那个飞行器和一些不明身份的外星人后，保护女王到停机坪的另一侧，蹬上大楼内的移动平台，到达对面大楼后，发现原来是公共汽车站，可这里只认票不认人，得想办法找到两张票。从旁边门出去，在外面站台上遇到一个人，把望远镜买卖给他可得 100 块(或者干脆杀了他抢钱)，到售票处买到两张车票，但有时运气不好会遭到敌人的袭击，售票员被杀，也可以在站台从一个退票的家伙那里买二手票，买他的票千万别还价，否则会越来越贵(杀了他也能抢到票)。从售票室的另一扇门出去，把票交给看门的机器人，出门刚要上车，又一个飞行器过来把公共汽车也炸毁了，又得另找出路了。前面的路陷下去一块，女王走不过去，身为卫队长的 Panaka 还要干铺路架桥的活。连接道路的升降台落下去了，而控制室在对面，中间是一个摆着很多箱子的大坑，里面有两个可以移动的箱子，一个在墙角，另一个在一道力场中。先将那个能移动的箱子拖到控制室那边栏杆缺口处的下面，踩着箱子跳到上面，在控制室里扳动左边的开关(扳右边的开关会有一个罐头形机器人向你袭击)，升降台升起来，包围那个箱子的力场也消失了。可刚出控制室就听见女王的呼救声，Panaka 只能眼看着女王被一群匪徒劫持走，匪徒离开时还炸毁了连接对面大楼的天桥，必须追上他们。回控制室把平台降下来，把原来在力场里的箱子拖到平台上，再升起平台，然后把另一个箱子拖到升降平台下，爬上平台后，把上面的箱子推到被炸毁天桥的边上，按动旁边的开关，这时天桥上面一个移动平台慢慢飞过来，从箱子上跳上平台，平台能把 Panaka 带到对面大楼。

干掉周围的敌人后，发现四面别无出路，只有两扇窗户，踩着大楼的边缘跳进右边的窗户，摸黑走到头，按开关后从另一个窗户出去，再跳到下面一层的窗户上，进去后向里走发现这是一个商店，周

围的人并不太友好，乘最左边的电梯下楼，出电梯干掉几个挡路的匪徒后，再上升降机继续下楼，这时已经到达大楼的底层了，这里住着不少乞丐。在附近可以找到一个穿白色礼服的人，他告诉 Panaka 一个密码，在以后有用，然后进一个大铁门，这里经常会遇到有乞丐向你要吃的，最好离他们远一点，否则一句话说错就会招来麻烦。进大门后，前面有个升降平台，按开关降下平台，接着站在上面，平台会自动升上去。向前走进一个房间，里面有两个开关，先按左边再按右边，接着出门右拐，前面的平台已经落下来了，快速通过。向前降下一个平台，这里是个三叉路口，先向前找到一堆箱子，把上面的一个箱子推下来摔碎，可以得到白色钥匙，再降下平台，向右找到一个安全门，用白色钥匙打开门，女王就关在里面。干掉那个守卫，捡起红色钥匙，然后带女王离开，在岔路口一直向前走，用红钥匙开动升降机下楼。前面是一个机关，要动动脑子，以进来的朝向为正方向，先按右后的开关，这时左后的开关露出来，按左后的开关，这时右后的开关被石头挡住，中间的铁桥顺过来，过桥后按左前开关，横过来，再按右前开关之后，紧接着跑到女王身边，两块墙壁旋转 90 度，过桥按右后开关打开前面的大门，再按右前开关挪开墙壁，就可以出门。接着乘电梯上楼，前面有个安全门，通过它则需要密码，用穿白礼服那人说的密码即可（如果忘了或根本没找到那个人，也可以一个个选项，但会遭到机枪的袭击）。在自动门会遇到一个手持激光棍很厉害的家伙，普通武器根本伤他不得，只有当他站在那些机器旁时，将机器打开才有一定伤害，干掉他后，出门乘升降机上楼，最后再乘移动平台到达参议院大楼。

进攻 Theed 城（Assault on Theed）

在参议院，女王与众人商量，决定夺回被叛军占领的 Theed 城和皇宫。他们回到 Theed 后先到飞机库，夺回战斗机来进攻叛军在轨道上的指挥母舰。当他们冲进飞机库时，发现巴巴丁那个红脸徒弟 Maul 守在那里，只有两个杰迪骑士能对付他。

女王带着卫队长从另一条路攻击皇宫，敌人的指挥官就在那里，一切与逃出皇宫所走的路线相反，走过那座桥后可以抢到一个重型激光枪，一阵扫射干掉不少敌人，向前转弯后进城。

Jinn和Kenobi此时正与Maul撕杀，要小心Manul用原力扔过来的箱子，当把他的血打得剩下一半时，他就会从旁边的岔路逃走。

女王和卫队长进城后，敌人已经越来越多，一路杀过去，前面一扇大门挡住去路，在旁边可以找到一名受伤的皇宫卫兵，向他询问开门的方法，可能出现两种情况：一种情况是，使卫兵告诉女王，后面的那个机器人能打开控制大门电源的门，与机器人对话，它会打开旁边的门，在里面毁掉一个电力装置就可开启大门；另一种情况是，卫兵交给女王一个红色通行证，回到刚才在路上看见的那个红色安全门，用通行证开门，按动里面的开关也能打开那个有电力装置房间的门。再向前会遇到一个球形力场挡住道路，可以让卫队长去炸掉那个装置，他用两个热能手雷毁掉了力场发生器，然后跟着他冲进皇宫花园，在里面找到一些皇宫卫兵。

Jinn和Kenobi在一个过道中追上了Maul，又和他打了一阵，他又跑了，当Kenobi追过去时，脚下的铁栏杆忽然塌了下去，只剩下Jinn与Maul，从旁边的门出去找其它的路追上他们。

决战(The Final Battle)

女王和卫队长带领一小队人马从二楼冲进了皇宫，干掉周围敌人后，在前面遇到一个卫兵，他告诉女王，剩下的皇宫卫兵把安全门都锁起来了，要通过必须用通行证。前面有个白色的安全门挡路，在旁边有三个房间，先打开左边的门，到右边房间里找到一个可移动的铁架子，把它拉到左边的房间里的那个开关下面，按开关后旁边有个暗门打开，里面是几个被敌人关起来的皇宫卫兵，从他们手里得到白色通行证，可以打开那扇安全门。

Kenobi与Jinn失散后，正四处寻找出路。找到自动门出去后，来到城市的能量中心，在一大片空间里，漂浮着一些圆环形的平台，远远地看见Jinn与Maul正站在高处的平台上搏斗，得想办法找一条路去支援Jinn。向前走到尽头，蹬上那个上下移动的圆盘到上一层，然后用二段跳跳到对面的平台上，穿过两道自动门，前面的天桥上有三个按钮，第一个可以打开上面的灯光，第二个按动后，旁边的半圆形平台向前伸展，再按最后一个按钮，可以关闭与对面平台之间的力场屏蔽，从半圆形平台跳到对面，穿过自动门。

女王穿过白色安全门后，沿着通道一直向里行进，周围敌人的进攻非常凶猛，要与 Panaka 很好地配合才能消灭他们。前面又有一个蓝色安全门紧锁着，在大门左边的房间里可以找到蓝色通行证，往回走，在一个房间里能找到蓝色大门的开关。出了蓝色安全门是一个二层的门厅，在门厅尽头是红色安全门，看来又要找通行证了。仔细观察一下会发现，红色通行证就在门厅的一根柱子上，得找个垫脚的东西才能拿到。在二层一个有蓝色按钮开关的房间里找到一个箱子，将它拖到外面二层扶手的缺口处，在楼下把另一个箱子拖到那个缺口下面，把上面箱子拿下来，这样两个箱子的高度足以拿到通行证，把箱子放到柱子下面，从二楼跳到箱子上取得红色通行证，在二楼找到开关打开安全门。

出了自动门，Kenobi 又站在一个圆环上，从下面一层跳到对面平台，走到尽头再向前跳到另一个平台上，乘升降平台到最上面进自动门。进门后有一个升降机，再向前有很多激光屏蔽，得想办法找到一条出路。按开关把平台升上来，站在升降机上跳到左面的平台上，按那里的一个按钮，然后返回升降机上面，那个铁栅栏门打开了，拖出里面的箱子，把箱子推进力场的入口再向左，踩着箱子跳进上面的控制室，那里有很多开关，分别控制力场的方向，分别按动从右边数的第二到第五开关，在下面就能开出一条通路，穿过力场乘升降机上楼。

女王和卫队长一出门，前面的敌人蜂拥而至，幸亏女王从敌人手里抢到了重型激光枪，否则耗尽所有弹药也不见得能消灭所有敌人。再向前就是皇宫的中心大厅，敌人急忙关上了正门，只能绕道进去，从左边的小门进去，然后从窗户爬出去，在建筑的外面前进，再进大厅右侧的房间，打开旁门进入大厅，叛军的指挥官只好乖乖地投降了。

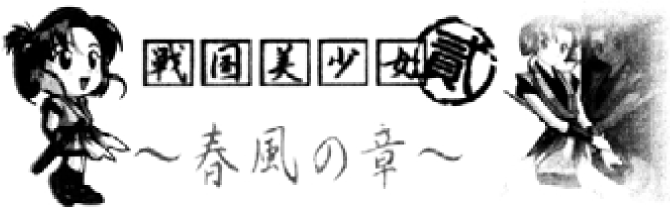
Kenobi 走出自动门，跳上旁边移动的升降平台，从下一层的尽头，站在升降平台到上一层，旁边就是刚才 Jinn 与 Maul 打斗的地方，但现在他们已经不见了，在狭窄的天桥尽头进自动门，他们就在里面，可几道激光力场挡住去路，Kenobi 只能眼睁睁的看着 Jinn 被 Maul 刺伤了，趁力场消失时冲过去与 Maul 决斗，一阵激烈的撕杀，那个家

伙终于倒下了，可 Jinn 的伤势严重，临终时他将 Anakin 托付给了 Kenobi，一位伟大的杰迪骑士结束了他辉煌的一生。

女王夺回了皇宫，粉碎了叛军的阴谋，Kenobi 正式收 Anakin 为徒，但这就是那悲剧性错误的开始……

角色扮演类

☆战国美少女 2:春风之章
☆愤怒的魔法师 2
☆极地之光
☆幻想水浒传
☆雍正王朝之君临天下
☆爱蒂丝的魔法冒险
☆创龙传



战国美少女 2:春风之章

类型:角色扮演

语言:中文、日文

出品公司:TGL

评价:★★★★★

方杖语:好可爱的 MM,又可以和她们一起玩了。

嘿,还记得拥有优秀的音乐效果的美少女游戏《战国美少女》吗?还记得那些迷人的美眉吗?是不是现在还有意犹未尽的感觉呢?没关系,她们又回来了,喜欢美少女的玩家一定不要错过!

《战国美少女 2—春风之章》的几点注意事项:

1. 游戏进行之中随时可以更换服装(在装备菜单中);在城镇中,只有更换武士和村女服装才可以搜集情报;在游戏迷宫中的藤条和台阶只有更换忍者服才可以。

2. 游戏中人物在移动过程中按住空格键可以加速跑。

3. 游戏中有多种任务出现,小生只提到一条路线,其他玩家自行体会;游戏中会出现很多伙伴(有 11 个),但是他们不可以加入战斗,请注意!

4. 游戏过程中会遇到一个卖东西的人叫黑铁,在他那里可以买

到不少好东西。

5. 游戏中共有3种力值:体力、术力和技力,其中术力可以自动恢复。

游戏功略

第一关　出发学艺

村中来了一个靠传授忍术赚钱的大姐姐天心,她为人和蔼可亲,我们的主人公日奈毅然决定和她学艺,回家询问父母,可是父亲提出了一个连小生我都要晕倒的问题,问日奈喜不喜欢父母(我倒!);日奈回答喜欢后,终于可以出门学艺了;也由此踏上成为一名忍者的艰辛道路。

第二关　半藏大人的课题

半年后,日奈终于成为一名合格的忍者。今天,天心要教日奈隐身术,可是她怎么会来晚了。原来是睡过头了,并且将爱犬踢伤(不要让游戏剧情中搞笑的对话,闪了您的腰哟!)。二人正在搞笑的时候,忍者加乃出现告诉天心,半藏大人有事情召见二人。又有一段搞笑的场面。二人出发前往杂贺。出发前玩家可以先SAVE一下,然后从村民的口中得知冈崎就在村子的东侧,一路上会遇到不少的敌人,只需要用斩就可以消灭,提升一下日奈的等级,日奈需要达到6级以上才可以通过下一关。到达杂贺城后,到客栈SAVE,然后到道具店购买5个兵粮丸(增加100点血),到冈崎中间的半藏家。半藏在开始就为二人出了一道不简单的题目,不过玩家只要开始向右侧,然后向上,就可以通过。正在与半藏对话时候,加乃和她的徒弟伊夜来到,此时半藏为了验证日奈和伊夜的能力,决定让她们去到东边的风来寺山上取会卷轴。

第三关　毛绒绒的小可爱

就这样日奈和性格不合的伊夜出发了。出门让她们一直向东边跑(按住空格键),东边的尽头处是溪名湖温泉,在温泉里可以恢复三项属性,并且有搞笑的场面发生。离开溪名湖向北到达风来寺山。进入山洞中,玩家只要记住一直向上就可以了,其中进门右侧的宝箱可以返回的时候再取;在山洞中的怪物攻击力较强,小心对付。如果

日奈的等级没有达到6级，就让她当一会聋子的耳朵吧(配角!)，主要运用伊夜。最后到达顶部右侧，找会卷轴。消灭洞穴中变身的鬼王(会有200点血)，然后原路返回杂贺。玩家消灭鬼王后，不会剩下太多的血，在回程中遇到的怪物以逃跑为主，顺便捡到洞中的宝箱。

第四关　一切事件的开始

回到冈崎城，半藏大人终于将此次的任务交代给了众人，因为德川家族和丰臣秀吉之间有着非常微妙的关系，所以作为德川家族的家臣，众人就要监视其他大名的动向。此次行动天心和日奈监视的目标是在四国土佐一带的我部元亲(冈丰城)，主要是注意他和德川家族同盟的可能性。接受任务后，天心和日奈出发。但是前面几关中被骂成路痴一样的天心终于显露了她的"风范"，她竟然不知道冈丰城的位置，简直就是向良牙(超级路痴)，二人決定先前往小京的处所，向小京询问。可是小京在什么地方呢？这一会天心终于不像路痴了，她说出了路线：先到杂贺西侧的冈崎城，然后沿着纪之川继续向西，到达常滑，坐船到津池，再向西就到了。二人出发寻找小京。玩家只要SAVE一下就可以进入下一关了。

第五关　探望小京

玩家从杂贺出发，向西到达冈崎城，然后直接到达西面的纪之川，不过沿途会遇到不少的"地雷"(就是敌人)，可以提升一下二人的等级。在纪之川的山上可以捡到宝物虎目石碎片和松茸；其中虎目石碎片只有穿戴忍者服才可以捡到。下山到达西侧的常滑，但是玩家不要直接前往津池，可以先到常滑北测的修行山修炼一下技力，注意在修行时不要让二人被消灭，否则二人再出来时体力只有1点，无法返回常滑。修炼完后，到常滑坐船到达津池，玩家可以在此处SAVE一下。然后出城一直向西，途中会有一座桥，不要过桥就可以到达小京的闺所。然后会有一段剧情发生，当您看到小京将子弹射到壁画的XX位置上，想必一定会引发您一阵开怀大笑。

第六关　界港奇遇

从小京的口中二人知道了冈丰城的位置，于是前往。离开小京的闺房，向北通过北边的山路到达葛城村，在村中小做调整后，立即

前往界港。在前往的途中会看到一个界碑(就是路标),玩家会发现小京说的界港位置有错误,根据界碑的提示,向西到达界港。在这里小生想提醒一下玩家,游戏中人物提示路线大多都有错误,但是路线的大方向不会有错,但是小的地方就不准确了,最好是看界碑。到达界港后,玩家不要直接坐船去小松岛,到港口的左下脚的地方,解救一只会说话的狸猫——义行。义行是可以加入战斗阵容的,其中他的法术是众人中最为搞笑的一个,不要错过!SAVE 后,坐船前往小松岛。

第七关　大宅里的事件

从小松岛出来,前往剑山。进入剑山后,第一个山洞可以得到宝物凤灵羽,出洞后从山上第一个岔路口向上,越过山顶。途中会有一条藤条可以上山顶,但是需要更换忍服才可以攀登,到顶上山洞中一看居然什么也没有,小生当时晕倒!(是天太热的缘故,但是说肺要炸了,一点不为过,简直是在玩人吗!)从山顶下山后,到达山下的物部村。稍事休息后,向西到达冈丰城。在城中更换服装后,与众人交谈打听情报。武士装和村女装会有不同的效果,玩家自行调整。访问全部的居民后,得知元亲好象被人控制了,于是日奈和天心进入我部家打探。在家中偷听到我部家臣的谈话,元亲有投靠秀吉的动向,但是家臣已经开始反对元亲。正当此时,怪物攻击了两位家臣,消灭怪物的重任自然又落到二人的身上了。怪物的攻击力不是很强,大约有 1000 点血,消灭后逃出元亲家,最后有一段搞笑补习班的剧情,玩家尽情享受吧!

第八关、第九关　汤筑城包围网

二人非常简单地就到达了汤筑城,休息后向西来到元亲的军营中(在一个隐蔽的角落),更换服装后,向士兵打听情报,并且将所有的宝箱捡到,可以得到青铜刀柄等。然后来到元亲的中心帐,发现有两个外国人正在为元亲洗脑,正当 3 人谈论情况时被外国人发现。一场大战是在所难免的,其中赛西欧 1000 点血,怪物 720 点血。中国有句古话,擒贼先擒王。集中兵力先消灭赛西欧,再逐个消灭怪物。从赛西欧手中救出元亲后,轻松骗过元亲的询问,众人逃出兵

营。出兵营后，义行说它要回本州，日奈和天心决定与它一同去。义行介绍了一条近路：向东到达三阪山进入洞穴，通过后就到了淡轮村。这一条路不用大老远绕道去坐船。按照义行的路线先到达三阪山，在洞穴中向右捡到樱花鼓，左侧没有路。玩家在这个洞穴中只要记住向右走就OK了。具体路线：右，上，右，下，上，右，下。在洞穴中捡到水渴丸(加300点体力)和忍者刀野火。到达山下的淡轮村，从村民的口中得知德川家族和秀吉在大田城刚刚激战了一场，众人决定前往大田城去看看。

第十关　孙一大人和小京的火枪

在淡轮村村民处得知大田城在南方，众人前往大田城。向南到达饭成山，从山道向下，找到路标。从路标处向左进入山洞，向下可以到佛像处(十分隐蔽！)SAVE，在旁边的箱子中捡到松茸，继续向右就可以下山，到达大田城。进入大田城后，无法休息和购买道具，直接会进入新的迷宫。所以玩家在此之前，一定要准备大量的药品和道具。在大田城迷宫中，从左侧向上可以捡到气岚丹，从中间的岔路向上向右，到达二层。在二层中，解救出濒临死亡的孙一大人。孙一大人告诉日奈和天心在三层有重要的事情发生，于是众人向下从楼梯来到三层，在三层发现了小京的火枪和血迹，众人正在急切寻找小京的时候，敌人再次出现了。消灭怪物(有1000点血)后，众人决定返回冈崎城，向半藏大人汇报。消灭怪物时可以使用魔法力，但是要注意个人的体力值，建议玩家到此关时日奈的等级达到20级左右。

第十一关　再回冈崎

此关的路线和任务比较简单，玩家按照先前的路线返回冈崎就可以了。什么路线你已经忘记了，简直是向良牙！小生重复一遍，从大田城向上到达高野山，沿路返回小京的闺所，然后向西抵达津池，再回到常滑，就可以在返回冈崎了。不过玩家在由常滑回到冈崎时，不要忘了到修行山修炼。

第十二关　潜入大阪城

众人回到冈崎城后，来到半藏府，半藏大人知道元亲的情报和小京的情况后，决定让日奈和天心暂时休息一下，不让天心营救小京。

而为朋友可以两肋插刀的天心,决定一人独自潜入大阪城,但是后来自然又有日奈的加入了(小生语:让我休息一下好不好!)。从冈崎城居民处到大阪城的位置:是从冈崎出发先到常滑,坐船到界港,由界港向东就到了大阪城。众人出发来到大阪城。在大阪城中打听小京的情况,但是无法进入城中心的官邸,天心看到武士可以进入官邸,就让可以变身的义行变成武士,三人混入官邸。进入官邸后,众人决定到天守阁去看看。此时的地面迷宫非常简单,小生只做一个简单提示:从中间向上,左转,继续向上,右转到达二层。在二层偷听到家臣的谈话,原来秀吉也中了外国人的洗脑,也受到了控制。听完后,天心要到天守阁顶层去看一看。从二层向左到三层,继续向下向右到达顶层。在顶层又见到了赛西欧。但是这一回出战不是他,而是四郎,对付四郎不用倾尽全力,只要支撑过五个回合就可以了。然后四郎发出必杀的一击,天心为了掩护日奈和义行与四郎一同消失了。

第十五关　新的伙伴

喂！怎么一下就十五关了,十三和十四关呢？这一点小生也不明白,可能十三和十四关是另一个分支吧(只是可能,不要相信)！日奈和义行决定找回消失的师傅天心,二人出发前往北边的京都打听情况。到达京都后,可以到客栈 SAVE 一下(好久没有存盘了),然后到武器店购买一些装备,从居民的口中得知在"升天圣母会"有很多的外国人,可是"升天圣母会"在哪里？原来就在武器店的旁边,进入后二人没有打听到赛西欧的下落,出门反而救了一个新的伙伴——由依。

第十六关　亚特

日奈正在为由依的加入而高兴的时候,在京都碰到另一个外国人——亚特。亚特和赛西欧是一伙的,自然与日奈等人合不来,几句话不到就与日奈交手了。亚特有 1200 点血,两个怪物只有 200 点左右的血;简单地就将他们消灭了。

第十七关　在关卡里

众人要前往在西方的九州(其实九州根本不存在!),向西可以到修炼山,在修炼山上让全体的人员都修炼出补体力的法术——清 X

(记不住了,不好意思)。向西到达吉永村。从村民口中得知要到九州必须通过西面的关卡,于是众人前往关卡看个究竟。到达西面的关卡后,却遇到寻找已久的小京。可是小京并不认识日奈,她已经被洗脑了,一场战斗不可避免。消灭小京(有 2000 点的血)后,众人返回吉永村。遇到寻找小京的加乃。在此之前,伊夜已经加入部队了(加入部队的地点小生已经忘记了),疯狂的搞笑场面一定不要错过。

第十九关　破庙之中

天哪！又消失了一关。加乃告诉众人,半藏大人已经知道日奈等人的行踪,希望日奈和伊夜返回。但是日奈一心要找回天心,加乃没有办法独自返回。从村民(右上方老爷爷的家中)得知有一条密道可以越过关卡,密道在妙见山的破庙中。从路标向北进入妙见山,进入破庙。出现众人对话,日奈决定进去看看。向上捡到土偶,右转在第二个路口向上,到达下层,向右向下进入三层。到尽头的屏风处,向上到尽头捡到护手甲野火,此时机关还没有打开,需要玩家返回吉永村。玩家要注意,在密道中怪物攻击力比较强,但是也是提升等级的大好时机,要好好把握。

第二十关　潜入高松城

返回吉永村后,SAVE 一下。然后再次来到妙见山,按照上次的路线到达捡到护手甲野火的地方,向右走,进入屋内从通道到达四层(通道不太好找,小生在此找了 2 个小时),途中捡到招待券。到达四层后,偷听到赛西欧与梅藏的对话。原来赛西欧也对毛利家族进行了洗脑,而他们的头领奥特罗目的是要统治整个的日本,日奈和伊夜挺身而出(为什么每次冒泡总是她们俩!),组成了打倒黑暗的必杀游击少女队(咚,小生跌倒了)。但是,当梅藏见到由依时,一下说出了她的名字。日奈和伊夜正在纳闷的时候,由依摘掉了假发,原来她是外国人,也由此揭开了由依的身份。由依是奥犹姆的 Girlfriend(不明白什么意思,去补习英语吧!),是和奥犹姆一同来到日本,但是后来因为种种的原因离开了他。大家正在听由依的身世的时候,梅藏不顾及这一切出手了。击败梅藏(有 2000 点血),梅藏使出必杀一击(为什么我不会如此厉害的必杀技?),突然被洗脑的小京出现,挡在

众人面前接受了这重重的一击。然后,梅藏逃走,加乃出现率领众人前往岩屋城救小京。众人也由此来到高松城。

第二十二关　分道扬镳

在高松城中,加乃要求日奈救回天心,所以玩家的终点站就是九州了。从居民的嘴中得知九州在西边很远的地方,众人在城中略作调整后出发前往。向西跑去,途中可以上修行山修炼,这一次要按照每个人的属性修炼,五大属性(水,火,土,木,风)中哪项强就修炼哪一项。修炼完毕,继续向西到达广岛城,进城后与旁边的小姑娘对话;最后还是义行揭发小姑娘也是一只狸猫,义行决定离开去拯救狸猫的村落(这个见色忘友的家伙! 把我的宝物还我!),义行离去后,众人继续赶路,向西到达木户村。

第二十三关　全灭的村落

在木户村,众人需要过河,但是这里的变态船夫歇工了。日奈等人询问他,可是他却要见到帅哥才可以说出原因。幸好可以变换服装,变换成武士后,与之对话,原来是他的假发丢了,要求日奈帮他找回来。出门寻找,发现了5顶假发,但是都不是。忽然,发现在河岸的木牌的背面写着:你可以跳过去吗? 立即更换忍者服。从木牌左侧的小口可以跳过河,到对岸的屋中捡到船夫的假发。小生在此处找假发找了1天,其中包括按下键盘上所有的按键找跳键。最后还是台湾的朋友告诉的过法。玩家就不用如此费心了。找回假发,船夫又开始工作了,众人坐船到达对面的汤田村,然后跑到左下面的菊川村,发现全村的人全被杀死了,还有一个女孩和怪物战斗,日奈等人急忙加入消灭怪物。然后就有静香的加入。突然众人听到一个小孩的哭泣,急忙寻找。又救出一个小孩——妮妮亚。

第二十四关　来到下关

因为菊川村没有地方可以呆,众人继续向下来到下关城。伊夜建议将妮妮亚安置下来,这样有利于行动,其他人也同意。于是到下关城上方的庙宇处。但是,庙宇中不收留外国的小孩,无奈众人只有带她一直前往九州。众人坐船前往小仓,在船上有一段搞笑的剧情发生。在小仓城中,找到静香的大哥——四郎(原来是他!),可是四

郎不听静香的劝阻，和博多的岛井宗室毅然地离去。

第二十七关　前往博多

天哪！这一次又少了两关。离开小仓城，向西南方走，就到了博多城，然后可以 SAVE 一下。然后直接到城中间的岛井店中，店员说岛井还没有回来，众人出门决定在城中等待岛井。日奈说要在城中逛一逛(这可是女人的重要“缺点”!)，傍晚汇合。日奈和妮妮亚到处游玩，在城镇的右侧可以解救一个 NPC——一寸法师(游戏中共有 11 个这样的人物)，然后当时间到辰时左右，与武器店旁边僧侣对话就可以通过这一关了。

第二十八关　太宰府神社

从村民的口中得知东南方有一座太宰府神社，里面有一个会法术的巫女小泉(一代中不是已经 OVER 了吗？难道见到鬼了)。众人决定拜访。从东南面的三群山可以直接到达。拜访小泉，小泉却告诉日奈等人，她们要找的人已经远离她们了。得知消息后，众人返回博多城。

第二十九关　四郎的下落

回到博多城后，众人来到岛井的店铺中找到岛井，向他询问四郎的下落。岛井说四郎已经回家了，静香听后欣喜若狂，并且邀请众人去她家做客。静香的家在府内，需要玩家向东走，到达东侧的关卡，利用静香通行证就可以通过。然后向南就可以到达了。

第三十关　静香家里

知道静香家的具体位置后，就看玩家自己的实力了。首先，向东绕过东侧的修炼山，到山上修炼一下也未尝不可。绕过修炼山到达右侧的关卡，一直向南边跑，到肥后向东，就到了静香的家(果然出自名门，就是不一样!)。四郎因为和父亲不合正要离去，正好碰上前来的日奈，日奈询问天心的下落。四郎回答到：要想救天心就到阿苏山来。然后他独自的离去。从城里打听到，要到阿苏山首先需要穿过南面的九重山，然后在转向西就可以到达了。

第三十一关　阿苏山山顶

向南来到九重山，沿路向下右转到尽头的通道进入，在洞穴中可

以捡到三种物品:高丽茶碗、护手甲地心和仿竹花。从右侧就可以下九重山,向东可以到达修炼山,在那里主要修炼终极必杀技——神威光。修炼完成后,就可以进入西侧的阿苏山。在山上的佛像处SAVE一下,然后向上,此时玩家会遇到三条路口。最左侧的一条进入可以捡到金币一个,中间的路可以捡到金色小石,只有右侧的道路是通向山顶的。上山后又会遇到两个山洞,右侧的山洞可以捡到灿金发簪,左侧的山洞继续上山。在山洞中更换忍者服,出洞后向左,到有圆的突出平台的地方按上键,连续地跳跃进入山顶,找到四郎。日奈正要和他交手的时候,四郎叫来了被洗脑的天心,众人和天心展开了一场大战(还好此前为天心修炼的等级不是太高!)。天心有3500点血,玩家在和她交战时要注意终极必杀技"神威光"的使用(不使白不使!),因为回到山下的城中还要与亚特和赛西欧过招(有一段不知名字的插曲)。正当赛西欧要使用必杀技的时候,突然出现的瑟利阻止了他,然后他向由依警告让她远离此处,找一个安全的地方。瑟利黯然地离去。

第三十三关　警告

日奈等人继续前往九州,向八代港进发。要到八代港只要出城向南一点,然后通过桥,再转向西方,就可以了。众人到达八代港后,伊夜说她非常得疲劳,要在这里休息一天,众人也同意,于是在八代港住下。半夜由依出去了,日奈非常担心她就和伊夜出门寻找,伊夜负责西面,日奈负责东面,玩家控制日奈。出城就发现由依的行踪,紧跟她进入森林,看到由依正在和瑟利谈话。从谈话中得知由依是在瑟利的帮助下,才离开奥犹姆的。然后,其他的战友依次赶到,但是伊夜非常地生气,觉得由依违反了诺言。当她正要离去的时候,突然自己晕倒了。由依带众人前往,外国人的村落医治伊夜;并且从村长的口中得知奥犹姆已经前往了富士山。伊夜的病好后,众人返回八代港。

第三十六关　八代港里

回到八代港的日奈等人正要坐船去骏河,遇到半藏大人的下属,就是第三关偷看二人洗澡的下忍。他通知日奈,敌人已经在富士山

的林海中建立了据点，半藏希望日奈阻止奥犹姆统治日本的行动。

第三十七关 怪里怪气的村庄

从八代港坐船来到沼津，先到北边的爱鹰村问路。进入村庄后，村民发现了妮妮亚，都说她是妖魔的孩子，然后四散奔逃，就连客栈的人也逃走了，逃得也太干净了吧。众人决定找个地方休息，在道具店旁边见到一个神秘的女子，她告诉日奈在西面的山里有一座破庙可以休息，众人谢过后前往(我怎么觉得她像敌人呢?)。

第三十八关 觉醒

众人来到北侧的爱鹰山，进入山洞可以捡到圣十字架和紫水晶。更换忍者服后，从藤条向上，向右再从藤条下来，就到了破庙。众人休息。半夜，日奈听到庙外有动静，众人到屋外一看，原来是刚才奇怪村庄的人，他们要杀掉妮妮亚；而刚才神秘女子是莱夏。此时，村民的喊杀声唤醒了妮妮亚身体中超强的魔力，看来不消灭妮妮亚是不可能的。与妮妮亚战斗只需要坚持过3个回合，妮妮亚昏了过去。众人急忙找大夫医治妮妮亚。

第三十九关 与妮妮亚道别

在爱鹰山，从中路向上可以下山，然后到北面的山中村，进入村中右上角的大夫家中。将妮妮亚安排在此，众人前往富士山林海，与奥犹姆进行最后的较量。小生先说一下，如果玩家的等级没有达到55级左右，千万不要到富士山，不然会死得异常难看。

第四十关 富士山林海

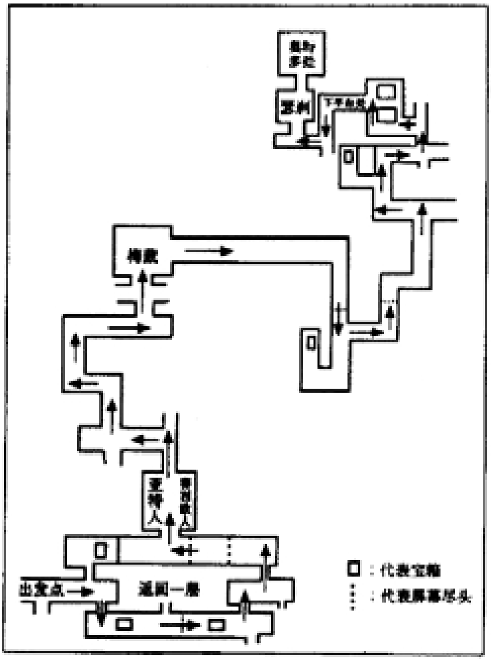
因为富士山的林海迷宫十分复杂，所以小生将地图画下来送给玩家们。小生在此只是介绍一下各个BOSS的属性：

BOSS	血值	必杀技
赛西欧	2500	地狱阎罗
亚特	2500	无
梅藏	7000	真双龙列阵
奥犹姆	4500	樱舞狂杀、双龙列阵

续表

BOSS	血值	必杀技
魔王石像	8500	未知
四郎	4000	无
变身的莱夏	12000	未知

富士山的林海迷宫



连续消灭所有的 BOSS 后，莱夏为达到统治日本、唤醒魔神的目

的，跳入熔岩中。而由依为了阻止她，用她天使一样的魔力和莱夏同归于尽。然后就是一段感人的故事，玩家注意先找一块手绢。

故事结束，再见了，日奈、伊夜、天心、静香、由依，祝你们的愿望可以实现！

小生语：又一个美少女游戏结束了，中国有一个成语叫乐在其中，只有真正加入到她们的身边才可以真正体会到她们的快乐和忧伤。赶快行动加入《战国美少女2》中，和日奈一起为成为超级忍者而努力吧！

愤怒的魔法师 2

游戏类型：角色扮演

语言：英文

评价：★★★★☆

方杖语：方杖现在还是很奇怪，我们玩的这个到底是什么版本的？真是很奇怪。

KLAYMEN 语：呼！好容易被我抢到了，这张盘可是从方杖这只 X 嘴里硬抢出来的！

方杖语：KLAYMEN 这厮实在可恶，自己不买游戏，从我手里抢，要不又被他独吞了，好东西不能总一个人用吧，大家分享才是最重要的。

等待了几分钟的安装，我终于可以玩上这一款我心仪已久的游戏了。

首先，游戏提供了 640×480、800×600、1024×768 三种分辨率，但除了 640×480 是满屏显示以外，其余的只是把窗口按比例缩小了，程序员有些偷工减料的嫌疑。进到游戏里一看，图象可相当精致，看来美工下的功夫不小。游戏的情节我就不多说了，英文游戏，

你问我，我也不明白，谁让我当初把英文都就着烤鸭吃了呢？唉！往事不要再提了，下面说一下操作。游戏的操作还是一鼠平天下，配合了一些热键，游戏的感觉好象是数种游戏的合并，武器装备系统像 MM6，战斗系统像……不太好说，大家自己看啦。

游戏攻略

游戏一共提供了四个主角让大家选，两男两女。既然是魔法师传奇，我当然要选魔法师了，大家随意，随意。配置好状态以后，我开始了我的冒险历程。

在镇子里，我带着仅有的 1000 元 RMB 来到了武器店，买了点吃饭的家伙后，再到旅店里找那些客人聊一聊，那里还有雇佣兵可以招募，当然是要花钱的。我跟他们商量只管饭行不，结果被一个白眼噎的半天喘不过气来。和一个女魔法师聊了几句，看在同行的面子上，再加上本人长的比较靓，她告诉我，国王正在寻求一位特使，要得到这个称号就得去冒险，但是直到现在也没有人敢去接受国王派给的任务。"您知道是什么任务吗？"我问道。她说，"我就是国王的使者，我不知道国王将会派给他的特使什么任务，也没有人知道，我只能给你一个地址，让你到他的城堡去找他。"我想也许人们只是不愿意干没有把握的事，或者这件事情很棘手，……或者没有赏金。""我不知道赏金的事，但如果任务很危险，慷慨的国王也许会很乐意把自己积蓄的一部分财宝分给完成任务的人。""真的嘛？这可是个很诱人的条件，和国王交流也许可以学到许多东西，我这就起程去那里。"我心里想，"请你把地图给我好吗？"我问。"我必须提醒你，去城堡的路上不太安全，路上有许多危险，并且有许多恐怖的野兽住在那里，你这样去也许会死的。""是的，我承认会很危险，但我的决心不会改变。"我一字一顿地说道。(看上去很酷是吧！)"为什么？你看上去不像一个爱冒险的人，你也不像缺钱的人。""亲爱的姑娘，这里没有能使我的职业技能增长的地方，战斗的魔法要在战斗中练习，这里没有战斗。而且，如果我能为国王服务，那我的地位将大大提高，这就是我为什么去的原因。"(我什么时候变得这么官迷了？)

拿到了地址，我从镇子里出来，朝国王的城堡走去……(国王的城堡在地图的右侧中部，战斗后人物会自动补血，建议多练练功杀光

怪物。地图右下角有个人，和他说过话后不要再在他旁边晃，以你现在的等级是打不过他的，不过可以利用远距离攻击，拿他练练手，他追你，你就跑，追一会他就会回去，（地图右上角也有个怪物，注意）。在城堡门口，我见到了国王，“欢迎你，你接受了我的挑战，并通过了考验。”国王高兴地说。“很高兴见到您，伟大的学者，我很乐意听从您的教诲。”我的态度十分谦虚，“我们没有足够的时间了，你一定知道，在一百年前，我召唤来了一个外界的魔鬼的事情，”“呃，这个事情我听说过，那时我还小。”“我很感谢你的教导，但下次请不要打断我说话。你是否注意到在来我这里的路上怪物们掠夺过的痕迹？我注意到了相似的问题，ALLOD OF YASES 存在着恶魔。”“这不可能！从外界来的怪物？YOKKE 是这里的学者，可为什么他什么事情也没有做？”我大喊。“现在的学生在荒废知识，YOKKE 死了，他的弟子 URD 正在继续保卫 YASES。他太年轻，又没有经验，我不担心外界的怪物，我害怕他或者别的人使用这个危险的魔法。”“那我能做什么呢？”“找到谁在这里捣乱，可能的话制止他，你的报酬将相当可观，我答应你。”“听君一席话，胜读十年书，我会记住的，我会全力保卫 ALLOD，阻止邪恶的。”我严肃地说。

随着一道光线闪过，我被送到了一片森林里，看了看那封信，我的头一下子就大了“我是文盲！！！”算了，还是自己想办法找吧。在地图中部有一个拿棒子的家伙，杀掉他，要去的地方在地图的正上方，左上角有一群敌人，可以引出来让别人去打，自己捡钱就行了。

完成了任务后，我先到城里去买些东西。在镇上的旅馆里，有个弓箭手可以雇佣，还有一位老哥非要拉我喝酒，三两杯一下肚，我们就开始东拉西扯，没想到越聊越投机，我决定和他一起回家看看。在地图下方他的家乡，一位老人哭着告诉我们，他唯一的宝贝儿子失踪了，并细说了事情的经过。我们一听，气坏了，加上“酒壮怂人胆”我们俩决定去找他们讨个说法。手里拖着家伙，我们开始在森林里扫荡。左下方有个拿棒子的大个儿，右上角有一条龙，右侧中部有一群敌人和一个魔法师，（注意：如果先打右上角的龙，那么那条龙跑掉后有可能去替你攻击那群人，但是，如果龙把那群人中的黑色魔法师杀了的话，你永远也完不成任务了。）地图中间部分还有一些怪兽，找到

老人的儿子和练功一样重要，对吧！在那群敌人中间，我找到了那个丢失的孩子，把他送回家后，村里又来了许多不速之客，干掉他们，其中最可恶的就是那几个弓箭手和一个魔法师。好好练功吧，这里可有不少好东西。村里安静下来后，我们继续寻找，在右下角的村里我救活了两个晕倒的人，现在整片大陆只剩下中间的小岛没有去过了。在那里，我第一次见到那么大的一条飞龙……（由于不是主要情节，打不过就撤好了。不过好东西就没有了。）记得都完成后和丢失孩子的老大爷谈话，否则你永远也出不了这片树林。（我被困在里面好久……）

回到城里后，我见到旅馆里又来了许多的新面孔，好，和他们聊聊，当我出城的时候，我发现现在我可以去好几个地方了。

我先来到 THE ASTROLOGER，村子里的一个老人请我们帮他找回被别人抢去的 PENNANT OF DEACH，看看好象能得到不少的好处，我马上答应了下来。地图中间有一座桥，你要找的人在那边。我刚到桥边，一个家伙就威胁我，摆平以后，我把得到的死亡之旗送了回去，刚说要往回走，我又看到桥那边似乎有什么动静，过去一看，原来是个魔法师在捣鬼，稍微靠下一点还有两个，统统摆平后，中间的一个魔法师说话了，让我去强盗那里抢一个纸卷。强盗在地图左侧上方。同时地图的右侧一上一下各有难缠的怪物，有的忙了。好在下方的胖子动作慢，我可以慢慢收拾。上面的两个野人有些难缠，动不动就一起上，没有一点英雄主义。

多了一个伙伴的加入，我的队伍又壮大了不少，但开销也更大了。钱、钱、钱、哪里都要钱，气死我了。我来到 THE ANCIENT FOREST，到了这里先不要急着过桥，往下走到地图底下的一座桥过河后，没等我帮助 DRUIDS 抵抗侵略，老人家已经把敌人摆平了。我倒拣了不少战利品，好象有些不好意思了。往上走，先不过桥，地图中部有一些敌人，好象很凶猛的样子。好在我现在人多，如果就我一个人可就麻烦了。然后我过桥一路向北，在左上角的地方杀掉了一群野人后，我从他们的窝里救出了一位女士，回去向刚才那位大娘汇报一下工作，这里的事情我就办完了。（以后就不说完成任务后回城交易和谈话了）

在 THE HERMIT，看来又有不少事情要我们来解决，(本想找一个弓箭手的，可是又不知道后面会怎么样，所以就没有找)听了村里老人的一番警告后，我们在河边见到了一位姑娘，她请我们帮忙，扫清这里所有的怪物。当然我会答应，正好我的女友和我吹了，真是老天有眼，老天有眼！地图下方有一座桥，先不要过去，把地图探完后从上面走，那里有一群蝙蝠，很是凶猛，人多势众。如果你觉得扛不住的话还是回城雇个弓箭手的好。其实现在不杀也罢，干掉所有的蜜蜂后回去汇报就行了，但是过河后还会有人让你去杀的。清光了所有的怪物后，我这回可以理直气壮地过桥了。和对面的一个精灵谈过话后，在地图的左下角有一个妖怪会喷毒烟，一定要注意。在湖中心的岛上，我们发现了一具遗骸。

THE DRUIDS CAMP：这里是一个小镇，里面有不少的好东西，可惜的是 RMB 没了。这里也有佣兵可以招募，剩下的就不多说了。

THE BRIGANDS CAMP：看着地图上的旗子，我真不知道去哪里好了，随便找一个吧！在这里，我有一个机会可以得到强盗们的财宝，我当然不能放过。找到他们的露营地然后消灭他们，财宝就是我的了。敌人在地图的右上角，不是很强，可以轻松过关。杀光盗贼抢到财宝后回到出现的地方就行了。

DIRTY WORK：我被魔法师工会所雇佣，去消灭一群叛乱的魔法师。我沿着地图直线向下走，在一个山谷里有几个骷髅兵和一个魔法师。消灭了他们后在沙漠里还有几只蜘蛛。地图的下方正中是敌人的聚集地，那里有三个魔法师和一群僵尸。然后向上走，除了一个和你谈话的人不要杀掉以外，消灭所有的东西。

VILLAGE UNDER ATTACK：这个村子经常被兽人洗劫和攻击，我必须去参加村子的保卫工作。从村子一路向北，我很快就遇到了兽人，我万万没有想到头脑简单的兽人当中居然有魔法师。然后我在右上角消灭了一群蝙蝠和一个野人。当我赶到地图右侧中部时，战斗已经结束了，我拣够了战利品然后在右下角还有几只乌龟也被我顺手做了龟鳖丸。回到村里，和乡亲们话别。他们给了我 100000 元谢礼，真是太客气了。

THE DESERT STAR：在这里我要找到落下的三颗陨星中的一个。

但是我找了好久也没有找到，在地图右上角我救了一个兽人弓箭手后任务提示完成，剩下的事情就是打扫战场了。地图左上角有一群野人，右下角还有一大群胖子，地图上还零星有一些小怪物，好好挣经验值吧。另外，一个被群山环抱的地方不要去，后果自负。

III——TEMPERED SQUIRRELS：我必须制止松鼠进一步攻击这个村子，首先我要找到松鼠女王听她讲讲为什么。任务开始后向右走，在右侧的山谷中找到松鼠女王，听她说完后，这时松鼠们不会再攻击我们了。过河后，我把四座桥后的八个野人全部干掉后，回到松鼠女王那里。剩下的事情就是找到那些猎人并和他们解释清楚。

TALENA'S REQUEST：从兽人手中拯救这个村子。费尽千辛万苦，我总算从一群敌人的手中救出了村中的魔法师，（把速度适当调慢）她拜托我们去找一条项链，在右下角的野人窝里，我找到了那条项链。然后我们把那个魔法师送回她的城堡就可以了。城堡在地图左上角。

A MAGE'S SPIRIT：我要去向精灵询问魔力的来源。在下面的村子里，我同一个好象死神一样的人谈了谈，找到他要找的人后，他会加入我们。他有一个魔法好厉害，可以同时攻击几个人，我喜欢。我们继续前进。在另一个村子外我们遇到了一大群蝙蝠，正在发愁怎么对付，只见几道彩光闪过，蝙蝠一只只掉到了地上，那个家伙的魔法实在是太、太、太猛了。在山口，我先让那个死神使了一个隐身魔法。然后大家分头潜人山谷，记得一定要走正中间，否则……从第二个村子找个帮手后，我们又一次回到山谷里，在墓地旁，我们忽然感到有什么东西出来了，大家都撤了出去，两个死神留了下来，在不被敌人发现的情况下看清了发生的一切，等出现的人消失后，再回到墓地看看，出来和大家谈话后完成任务。

THE MIGIC SOURCE OF AIR：我找到了空气魔法的源泉，灵活地运用它。我要揭开神秘的魔法之源。搬下两个开关后，把速度调到最慢，然后大家走到中间的圆圈里，我们一个个地被传送到了另一个岛上，马上让开传送地点，好让别的同志过来，然后对付冲过来的一群怪物吧，要好好忙一阵子。消灭敌人后从左侧的传送器来到另一个岛上，那里有两个石像，只要给中间的两个怪物施展隐身魔法你就

可以通过那个传送点到另一边了。那里还有一条黑龙。不知道你的血瓶买够了没有。然后通过那个传送点来到最后一个岛上，杀掉那里的黑龙后，我走到小路的尽头……

THE DARK LIBRARY：哈，好地方，我要找到巫师的图书馆并学习魔法，好地方。沿着路，穿过两个村子后找到了那个图书馆，回去找个巫师来帮你。

KILLER DRAGON：一条黑龙控制着这个村子，我要杀死黑龙，恢复村庄的和平。在左上角有一个胖子，右上角有一个会吐火的妖怪。村子下方的湖中还有一个魔法师，她会拜托你去西南角给她取一瓶水，在左下角的瀑布那里取了一瓶水后，从右侧河边的桥来到一个岛上，找到那里的魔法师完成制剂的第二步后，回到湖心小岛。制剂完成了，然后就是面对黑龙的时候了。地图右上角的河岸有座桥，你要找的龙在河那边。黑龙对于拿到了制剂的我简直是不堪一击，三两下搞定后我又从龙窝里拣到了一笔钱。

THE ELF：我必须从 ELF 手中夺回那颗陨星，但我首先要找到他。地图右上角有一群精灵，先找她们聊聊，然后在地图中下方找到 ELF，他的身边有一大群胖子。他希望我到西北角帮他保护一片墓地。先干掉南边的几个野人后，墓地里还有一群僵尸。西北角有一座桥，穿过桥就是那片墓地，里面有几个巫师。完成后回到 ELF 那里汇报。

THE BATTLE MAGES：我要破坏一群魔法师的露营地。不过说实话，这里的魔法师真是多呀！左侧的魔法师会石化术，没两下子还真搞不定。建议让战士当靶子被围攻，一个魔法师补血，另一个攻击。右侧的魔法师会毒雾，也不那么好收拾。建议用战士去砍，身上多带血瓶，自己给自己补血。中间山谷的必经之路有两个石像守着，会吐火。用个隐身魔法穿过去，然后再……里面的魔法师的功力也不弱，反正四种魔法师你都得切磋一遍才行。

THE TRAVELER：我要帮助旅行者穿过这片古老的森林。我要护送那个旅行者安全地到达河对岸。刚一走进森林我就听到有人在呼救，向下走了不远，我见到一个野人正在攻击一个精灵，把她救下来并送到左下角的村子里。然后本想把旅行者送走完事，结果桥居

然断了。我们只好回到精灵的村子里找人帮忙。从传送点过去后把他送到路口就可以了。

REBEL BATTALION:这里有一群战士拒绝加入巫师们的计划,保护他们抵抗巫师的进攻。骑士们在地图的左上角,路上会遇到许多力量的阻拦,先砍掉巫师,然后再慢慢收拾周围的士兵,这里还有一条飞龙要对付,小心。

A REBEL STRONGHOLD:我要消灭所有的敌人。向下走,穿过一座桥后在一个十字路口停下来,然后向左走过桥,消灭河那边岛上的敌人。回到十字路口,这次向右走,我将面临一场极为艰苦的战斗,敌人蜂拥而至,不过魔法师所施展的毒雾帮了我不少忙,血瓶没带够的赶紧回去买。建议先把十字路口下方的一群人干掉后全力扑击右侧敌人,共分三个部分,最后一部分还有一辆战车,可以发射火球,只能用魔法或弓箭来消灭。另外地图右下角的岛上还有一群骷髅和一条飞龙,可以得到不少RMB。

ADAMANTIUM MINES:我要帮助商人继续给KARRG提供武器。向前走,来到小镇里打听到要找的人住在哪里,然后过去问候一下。他拜托我帮他驱散铁匠身上的咒语。在地图右侧的一个小屋前。有几个人向我求救。杀光周围的骷髅后,我带着他们回到要找的人那里。

AFTER THE SWORD:如果我不赶快的话,敌人就要跑掉了。我沿着右侧的山脉不停地走,不要理会周围的攻击,迅速来到山脉的第二个拐角处,要找的人在那里。杀掉他,然后下方还有一个野人可以练练手。

THE SCARAB WASTES:我要从一个僧侣那里拿回那三颗陨星之一。首先我要找到并杀了他。不过这片土地真是物产丰富,有飞龙、胖子、蜘蛛、乌龟、蜈蚣……在一群兽人中间夹杂着一个魔法师,我派战士勇敢地冲了上去,当砍倒他得到宝石后,我的王冠终于可以佩带了,各种属性简直是……(口水下来了)记得不要浪费了这里的物产,好好利用。

THE ANCIENT CRYPT:我必须去制止准备再次集结的巫师们。这里的怪物很多,走不了几步就会冲出来一群,慢慢打,你要找的敌

人在地图右侧中部的一个墓地里，沿着山脉走就可以了。

THE DISAPPEARING CARAVANS：我要查明在这里到底发生了什么事情。千万不要沿着路走，否则……向右走，爬上斜坡，穿过沙漠，然后开始了我的漫漫征途……当我终于找齐了四块石板后，我把它交到那个女魔法师手里，她告诉我们要找到那四个控制点才可以让这里恢复正常。我找啊、找啊……地图左侧中部一个、地图右侧中部还有一个。

THE ORCOLOGIST：我要找到一个科学家并且帮助他。在沙漠里行走，我突然发现一件很可怕的事情，就是怪物们也会魔法了。向右走，干掉几个胖子后从一个山口进去，里面是一片绿洲，帮助魔法师干掉几个乌龟后，我们继续向右走。在正上方的一个山谷里我找到了魔法师要的东西，当然是用鲜血换来的。把东西带回去给魔法师

THE BESIEGED TOWER：这个城堡被一大群怪物所包围，我要扫清那里。首先要查清怪物包围那里的原因。先把附近的怪物扫清后，我来到河对岸，可是无数的蝙蝠飞了过来，没办法，我只好重新来过，可每次都被挡了回来。怒火中烧，我气急败坏地把站在桥头的那个家伙收拾了，奇迹，真是奇迹，蝙蝠消失了。赶快冲到对岸，把上方的飞龙干掉。

A KING'S REQUEST：我找到了国王邀请特使的真正原因。国王命令我消灭所有 YASES 的敌人。这一路上怎么净遇见熟人？向左走过了桥向上，我见到了一群人，好象志同道合，大家一起走吧，跟得紧一点。地图右上角有一群人马，赶到那里。由于我没有完成那个巫师给我的任务，所以我又多出了一个消灭巫师的任务。回到刚开始的地方，消灭那里的巫师和骷髅。

THE OUTLOWS CAMP：我已经找到了匪徒的藏身之地，消灭他们。匪徒们藏在地图左上角，地图右下角有个任务可接，左下角有个会飞的怪物。别忘了回去要奖金。

FOREST MADNESS：我找到了森林里动物发狂的原因，并且要制止它。我向下一直走到河岸边，然后沿河向上，先不要急着过桥，走到最上面，那里有一个晕倒的女士，（旁边有一条龙，不要管它，救人要紧。）把她救醒后，我们从那个拐弯绕到了河对岸。一路向下，把所

有的巫师和骷髅消灭。

THE DESERT ORACLE:我要找到正在逃亡的神使。刚往下走了一点就在路边见到一个人,她告诉我们想见神使可不容易,我们听了也只有向她说声谢谢。在地图左下角的山谷里,那里有一片机关,山谷的左上角也有一个,中间还有一个地方可以拣到一块挺漂亮的石头。在偏下的地方还有几个野人,杀了他们后可以拣到一个人头,然后来到下方的山谷里,把石头和人头交给一个人,左下角有个开关。然后再到右侧的山谷里找到要找的人。

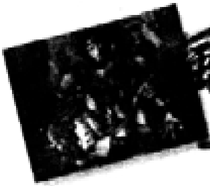
MYSTERIOUS AMULET:村子受到邪恶的诅咒而混乱,我要去解除诅咒恢复村子应有的秩序。在村子里先不要动,很快就会有人来攻击村子,击退他们并保证头人的安全。然后我在地图右侧的山谷里找到两条飞龙,他们告诉了我一些情况。然后我沿着山向上走,很快就见到了攻击村子的人。然后再往右上角走,那里还有一群敌人,杀掉他们后墓地里有一个幽灵,再处理了它就可以了,如果没钱了,就去杀龙好了,记住先存进度。在地图的左上角还有一把好剑。

THE KING'S HUNT:我要找到国王,并且和他会谈。真不容易,看上去像是快结尾了,加油、加油。向下走的山谷里有个养龟专业户,和他聊聊,然后从右边的桥过去,河对岸还有一大群胖子。从上方的谷口出去,那边有一群恐龙和几条飞龙。继续向上走,干掉了一群野人,我们心里有些不平衡了,该死的国王怎么跑到这么个烂地方来?从上面的谷口出去,又遇到了一个养蜂专业户……#$%^#@%^&我已经有些想骂人了。终于,我发现地图中间的位置应该有东西,所以就直奔那里。没想到的是……任务完成后不要急着退出,拣拣东西再走。

THE LAST BATTLE:最后的战争了,努力吧!!! 刚一开场我们自己人好象就乱了,把那些绿色的精灵全部消灭后,我们沿着小路前进。迅速向坐南叫靠拢,过桥后向右,从另一座桥过河后,找到一个穿红衣服的巫师,杀掉他!!!!!!!!!!! 如果在行动过程中遇到很难对付的家伙就用"石化"法术定住他,大家跑就是了,祝大家好运。

后记:终于、终于通关了。累死我了,呼……不过说实话,很不错的游戏,值得一玩,也值得少睡一点。这里要提醒大家的是在买武器

的时候尽量去买带附加属性的，虽然贵一点，但很值得，我就买了一把带石化功能的宝剑，COOL极了，但也花了我数百万RMB。魔杖最好也挑高级一点的，有种魔杖它上面所记载的魔法是闪电，二级的，能同时攻击几个敌人，实在是好使，我给每人买了一把。剩下的就没什么了，在战斗中注意配合就可以了，一言难尽，大家自己琢磨吧。我要看结局动画了。



風之神話 極地之光

极地之光

类型：角色扮演

语言：中文

评价：★★★☆☆

方杖语：游戏也太短了点……

这是一款韩国出的中文 RPG 游戏。游戏一开始，有四个主人公可以供你挑选，然后输入你的出生年月日，系统会自动给出你的各项属性。据封面上的介绍说每个主人公都有不同的经历和结局，看来我要打四遍这个游戏了。

我选了第一个人为主角开始了我的冒险生活。

在一个陌生的村子里，我和一位老人聊了一会儿天，了解一些游戏的剧情。他告诉我村子北面有一座大山，那里住着一个像他这样的老人，那个老人会告诉我如何去寻找神石。但是那座山旁边住着虎斗族，我要打赢他们才可以过去。先不要急着去，继续在村里转转，河对岸的人告诉我村长住在山洞里，我来到旁边的山洞里，一进去，一种熟悉的感觉扑面而来……练功的时候到了，在砍杀了一些野兽后，我的行李也装满了，出去找铁匠换换装备后继续望里走。打倒了一片骷髅兵后，我见到了一个怪家伙，就是一看就不像好人的那种人，撂下两句场面话就跑了。我又回到村里，卖了一些装备后，我走出村子来到虎斗族的村里。

村外不知道怎么有那么多的怪物，好在我够勇猛，为民除了许多害后从右下角的小桥来到了村里。这里看上去满热闹的，人来人往，一定能打听出不少消息。在村里问了几遍后，他们说只要让他们快乐，他们就告诉我神石在哪里，没办法，我只好耍了一套“逍遥拳法”让他们开了开眼界，这样才有一个人告诉我只要去蛇人族的卡隆山就可以拿到神石了。我听了之后立刻起身赶往卡隆山。

村里的人怎么都怪怪的？都在威胁我，好象我不听他们的就要死了？不管他，我找到一个带斗笠的人买了个头盔，然后在村子的右上角找到了一小块红色的地方，我刚一站在上面，哇！！！它把我带到了一个山洞里。在山洞里又是一阵乱翻，在我消灭了所有敌人之后，终于被我找到了一块七彩水晶，这就是神石？我可看不出有什么用处，先带上吧。线索似乎又断掉了，我只好在周围的几个村子里乱逛。由于我选的是战士，所以魔法对我用处不大，难得有工夫钻研一下，正好借这个机会好好学学。

我所知道的魔法一共有 18 种，通过点击屏幕右下角的小圆点来选择，第一种是火球魔法，然后是闪电魔法，护身魔法……我觉得最有用的就是一个画着龙头的魔法，大概是第 17 种魔法，它可以在屏幕内所有怪物的脚下点一把火，这时就可以借助障碍的掩护慢慢烧死敌人。和“大菠萝”里的“基督的誓言”差不多。

在鼠形族里，一个村民请我帮他消灭洞里的老鼠，这是我义不容辞的，又能练功又能挣钱当然好了。我来到洞里，扫荡光了敌人后在山洞尽头的一堵墙后见到了三个姑娘，其中一个姑娘告诉我可以用神石做什么武器，好象她还能帮帮我。我没听太明白，感到有些糊涂，就又来到外面的村里打听。

周围的村子被我转遍了，怪物也杀光了，又打听了许久，可还是没有任何结果。当我走到无头族，消灭了所有的怪物后，在地图左上角附近出现了一个人，他请我去救一群被诅咒的孩子，(我没看清)刚说完，一群骷髅就扑了上来……我杀、杀、杀！！！注意哟，被敌人围攻很容易翘辫子的。在最后一只被我杀死的骷髅身上拣到了一个圆盘子似的东西，一段动画过后，通往另一块大陆的通道打开了。(建议开打之前先好好练功。)

在这片陌生的土地上，所有的国家都很奇怪，里面的怪物更是生猛，不要瞎转，打不过赶紧跑。在古大国，我打听到了尤猛的一些消息，大概是他想征服整个大陆，现在又找了个帮手叫苏什么，好在不是苏乞儿。（怎么游戏公司脱不了这种俗套？）尤猛现在在大陆中心的黑马。到了这个时候我才大概明白了剧情，这里的首领被坏人绑票了，那个坏人又想占领这片大陆，我是为了拯救这个世界才来到这里的。既然知道了我的任务，为了破坏尤猛的计划，我开始在周围的国家苦练杀敌本领。来到古魔国，村里所有的人都被石化了，我清理光了村中的妖怪后，村民们都恢复了正常，看看恢复的村民，我继续前进。在媒姑国，有一个人拜托我给他们打一口井。这种事情我可从来没有干过，我来到他说的东北角的洞里，预料之中的是又有许多怪物在等着我。从地洞的另一头出来后，我来到一个奇怪的村子，里面可以买到不少好东西呦！从村里出来，我好象又到了另一条地道里。在里面转了一阵子，我找到了一个向下的楼梯。来到下一层，继续寻找向下的楼梯……

下面的情况一层比一层恶劣，敌人越来越多，我这才感觉到魔法的重要，谁让我选了一个战士呢？记得我说的那个龙头魔法吗？在这里可是非常有用，还有那个巨人魔法，他杀死的人经验值可是算你的！如果在上面没有买够补充魔力的东西，那就只有靠运气在战斗中拣了。

我一直下到最底层，在那里我又见到了那个坏蛋，没什么可说的，上去一阵乱劈乱砍，把他砍倒。一阵动画过后，最后的情节当然就是"赢得美人心，抱得美人归。"

后记：刚开始玩这个游戏的时候，我还抱有浓厚的兴趣，毕竟是仿照"大菠萝"做的，但是玩了一阵子，感觉到这个游戏和"大菠萝"相比实在是差太远了。无论游戏的背景、情节、制作、图象……说实话，到最后我几乎没有信心再打下去了，可攻略又只写了一半，真是"食之无肉，弃之有味"剩下的三个角色就交给大家去打了，我可是只想好好睡一觉。BYE，下篇攻略见。



幻想水浒传

游戏类型：角色扮演

语言：简体中文、繁体中文

出品公司：KONAMI

评价：★★★★☆

方枕语：废话，幻想水浒嘛，哪里来的宋江、李逵。不过找齐这108人确实很难哦！^-^

故事开始的地点是赤月帝国的帝都，格雷斯达。数年来帝国的政府日渐腐败。中饱私囊的官吏、山贼、湖贼横行于世。在此时，本游戏主角之父帝国五将军之一的德敖带着主角去拜见皇帝……

游戏攻略

第一章　腐败中的赤月帝国

刚一开始，游戏是由主角与其父德敖麦特尔去拜见皇帝。大殿上有皇帝巴罗沙与宫廷魔法师，此时德敖会奉命远征北方并接受皇帝的赐剑，而主角则被任命为帝国禁卫军成员，在受到皇帝与温蒂的鼓励后，就会离开大殿。接着下楼找主角的直属上司库雷。那家伙实在傲慢，把主角数落好半天，最后他会命令主角明天一早来向他报到。当德敖父子拜见见皇帝后回到家，主角的随从格里密欧飞奔出

来迎接他们。另外在二楼还有好友泰托在等着，他会询问主角城中的种种新闻及宫廷魔法师的事情，并央求主角让他加入禁卫军(选择：当然没问题)。然后家里的人会齐聚一堂与即将远征的父亲共进晚餐。第二天一早，主角便与格里密欧、巴安、克里澳、泰托一起去见库雷。库雷派主角到帝都东北方的魔术师之岛，向占星师勒柯娜取得观星的结果，由于没有船可至该岛，因此他派了龙洞骑士团龙骑士富奇载主角到魔术师之岛。走出皇宫，到右侧的家畜小屋找到富奇，然后一行人往魔术师之岛出发。抵达魔术师之岛后，往屏幕的上方走，会遇上一名少年。他的名字叫鲁克，原来他是跟在勒柯娜身边修行的少年魔术师。但当他与我方谈话后，竟然会突然指使怪兽攻击！鲁克召唤来的土偶相当的坚硬，用一般攻击很难击败它！最好多加利用格里密欧和巴安合力攻击，比较容易过关！

(宝箱：伤药、皮衣)

设法打倒怪物后，鲁克会带路到勒柯娜家中，勒柯娜就在塔的顶楼等候着主角们。她会将观星的结果交给主角，并告诉主角，往后将有重大的命运在等待着他！回去时，她会送一个火之封印球给克里澳，并叫弟子鲁克用魔法送主角们至岸边。找到富奇后，跟他一起骑龙回帝都。

从魔术师之岛回来后的主角们，立刻又接了一项新的任务。据报，帝都东边的村子——洛克郎村的税金迟迟未交。主角们的第二个任务就是调查税金未交的原因。这回上司库雷派副官卡南担任督察，强行要与主角们同行。到村里一看，村民们的生活苦不堪言，怨声载道，只差没有说是谁搞的鬼了。这究竟是什么原因呢？到军政官的邸宅去时，门卫的态度极为恶劣。进去后，发现屋中豪华的摆设也与村民家截然不同，生活似乎很富裕。据古雷狄说，税金之所以会迟交，是因为附近清风山有山贼出没扰民的缘故。原本只是奉命来此调查，但卡南却一口答应去抓山贼，只有硬着头皮前去收拾清风山的山贼。在前往山贼窝的途中，清风山的主人蚁后会在洞窟中袭击

主角一行人。此怪物非常地强，勉强对抗个三回合后终于败下阵来，但是泰托却说他有办法对付蚁后，为今之计也只有让泰托试试看了。没想到泰托大显神威，一下子就收拾了蚁后，但是泰托怎会如此厉害呢？怀着疑惑的心继续往前终于来到贼窝了，号称旋风斧的山贼头子巴卡斯和百步拳希尼亚，据他们的说法，偷取税金的是帝国军，可不是他们。不管如何这一战还是先打了再说。利用合力攻击收拾山贼，就可回洛克郎了。将山贼交给古雷狄后，他会给一笔奖金，不过却被卡南抢走，唉！

（宝箱：伤药、1000 元、雷之纹章片、守之纹章片、靴子、花瓶、穿越之符）

泰托的特别任务完成了，主角一行人回到帝都，此时卡南要泰托和他一起进宫殿，主角一行人先回家休息。四人吃完晚餐仍不见泰托，于是下楼查看却赫然发现泰托负伤倒在门口（选择：帮忙），待泰托清醒后，他说遭到宫廷魔法师温蒂的追杀，话尚未说完就又昏了过去。巴安见状便出门去取药。泰托醒来后，告诉主角一个秘密，原来泰托右手的真之纹章（“魂之纹章”）是温蒂追杀的原因。由于在清风山使用魂之纹章打倒蚁后，使得泰托身份暴露。接着他会拜托主角替他守护这枚纹章，看在朋友的份上主角答应了他。就在此时，库雷率大批禁卫军涌到，竟然是巴安告的密，结果泰托要主角等人先逃，而自己则遭到禁卫军拘捕……

逃亡的开始。主角一行人逃到旅馆，受到旅馆老板娘玛丽的热心帮助，之后要走出旅馆时，不巧被来旅馆休息的帝国兵识破主角的身份，此时幸得旅馆里的客人维多路解围，并带着主角等人离开帝都，就这样，主角成了反叛帝国的份子，亡命天涯了……

在此地加入的同伴——维多路（在旅馆外与他分手后，追上他与他谈话就会加入）。

第二章　新的考验

在解放军的指挥总部，听从维多路的建议往南走到垒纳康布镇

并至旅馆过夜，结果帝国军忽然出现，正在千钧一发之际，奥蕾沙从时钟后面出现，立刻带领主角们逃到旅馆的地下室。原来地下室已经成为解放军的指挥总部，而奥蕾沙正是解放军的领袖，也是维多路要你见的人。奥蕾沙会邀请主角等人加入解放军，但主角此时实在无法下定决心。当主角走到地下室出口时，发现有人受重伤，原来竟是清风山的山贼前来求助于解放军，因主角们所抓到的那两名山贼竟然不经审判就要被处死！一切事故因己而起，还是到洛克郎帮忙救人吧！

来到官厅前发现戒备森严，无法从正面进入。此时维多路会离队演出他的拿手好戏“放火”，引开警卫的注意，趁监视松懈时潜入官邸吧！这个地方的敌人不难对付，只要利用纹章的力量应可轻易过关。到达刑场后，即可成功地救出巴卡斯与希尼亚。被逮捕自己的人所救，两人心情极为复杂。救出山贼后，巴卡斯要主角转告奥蕾沙，需要他们时，只要吩咐一声，他们会立刻赶去。

（宝箱：700 元、1000 元、透气铠甲、诅咒的娃娃、伤药）

回到叠纳康布的总部后，奥蕾沙会拜托主角将“火炎枪”的设计图送往萨拉迪村的秘密工厂（选择：父亲是父亲，我是我）。下定决心参与解放军的作战行动后，一行人遂渡河前往西北方的萨拉迪。这回作战加上奥蕾沙共有五个人，实力已大大增强了。但是在抵达萨拉迪之前必须先越过虎狼山。山路非常漫长，在越过此山之前得遭遇无数的战斗，多带些治伤药再去吧！行经山路上的某家旅馆时，旅馆老板会在外面拉旅客住宿。大伙儿爬山路累坏了，决定在此稍作休息。一进旅馆，老板好心的请主角们喝茶，那是一种味道很苦的茶，茶名叫“盗人茶”——很古怪的名字。众人喝后全部被迷昏了，此时正好山贼头子杰斯拉出现，发现被迷倒的居然是解放军领袖奥蕾沙后，赶忙救醒主角们。主角们继续赶路终于来到山上的小村庄萨拉迪，此村的旅馆就是与秘密工厂的使者会合的地方。而递交设计书的具体时间与地点只有奥蕾沙知道，先找到旅馆投宿吧！

（宝箱：分身封印球、手套、皮衣、伤药、风之纹章片、1000元、手环、壶）

当夜，睡不着的主角走至阳台一看，原来奥蕾沙也在此，两人于是攀谈起来。奥蕾沙会对主角说许多话（选择：我愿意听），并问主角以后打算怎么办。当最后她要告诉主角一件事的时候，草丛中突然闪出来一个人影。此人自称阿影，是秘密工厂派来的使者。奥蕾沙在试探过阿影，验明正身后，就把设计图交给阿影，完成此次任务。

回指挥总部的一行人发现总部被帝国军袭击了！奥蕾沙急忙朝地下室飞奔而去，当众人追上奥蕾沙时，奥蕾沙已经奄奄一息了，他临终时交代主角两件事，一件是把她的耳环交给住在塞卡镇一个叫马什的男子；另一件就是为了不让刚萌芽的解放运动因她的死亡而付诸一旦，请主角将她的遗体丢入水中。到塞卡镇之前，必须先通过呱哇城寨，但镇守城寨的是德鲁敖的旧识艾恩·基度，因此主角们决定用假名（选择三者皆可）。结果依然引起士兵的怀疑，此时格里密欧为了释疑，不得已出口大骂主角，演一出戏并打算砍掉主角的头，但还是瞒不过艾恩的双眼，幸好他网开一面，放主角们通行。通过城寨后，格里密欧会要求主角原谅他刚才无礼的举动（选择：我并没有生气）。

此地加入同伴江德拉（站在呱哇城寨口前，是个贩卖物品的小贩，与他交谈就会加入）。

先往南到塞卡村，寻找奥蕾沙遗言所说的叫马什的男人。与村民交谈后得知他在此镇设了一家私塾，询问路边的男子后，他会告诉主角马什的家在何处。可是当向马什家的孩童询问后，才知道原来刚才那名男子就是马什。回头找马什，向他说明奥蕾沙的事后，马什却把奥蕾沙贬得一文不值，然后就回到他的住所了。一行人追着马什，再次来到他家，他只冷漠地说他和奥蕾沙已经没有任何关系了！主角等人只好无奈的离开，出了门口却看见帝国军声势浩大地朝马什家而去。众人再折回马什家，目睹帝国军拿小孩当人质，逼马什随

他们回帝国。此时只要助马什一臂之力，他就会加入喔！回马什家与他谈话，了解到原来马什是奥蕾沙的哥哥，而耳环中竟藏有解放军地下总部的地图，也就是接受这个耳环的人必须是继任解放军领袖的人，但是马什认为自己只适合当军师，因此拜托主角继任奥蕾沙的遗志(选择：我答应你)。之后马什会以军师身份给主角第一个建议：在托蓝古城建立解放军的根据地！

此地加入的同伴马什(奥蕾沙的兄长，原帝国军军师，在马什家与他谈话就会加入)、阿璞(马什的学生，攻下潘驽·雅库达城后会出现在马什家中)、欧尼尔(喜欢收集小道消息的欧巴桑。取得根据地后，与她谈话就会加入)、玛丽(旅馆老板娘，寄宿在旅馆中，取得根据地后，与她谈话就会加入)、安东尼(厨师，与玛丽是朋友，在根据地听到玛丽抱怨有了旅馆却没有好厨子后——前往大森林时，来塞卡镇的旅馆找他就会加入)、希纳(莱庞的儿子，攻下潘驽·雅库达城后会出现在旅馆中。带莱庞去见他就会加入)。

要到托蓝湖古城必先到湖畔的卡可镇，寻找愿意开船的船家。但是似乎成为废墟的托蓝古城是民众谈之色变的地方。据说只有泰何肯开船到托蓝湖古城，到酒馆去找他时，讨债的卡米会来势汹汹地向格里密欧等人要钱喔！她说在拿到钱以前要与解放军一起行动，说完便强行加入队伍中。愿意将船开往托蓝古城的泰何，诚如卡米所言，在酒馆地下室的赌场里。可是要让他加入，必须押注全部财产陪他玩“十八仔”才行(选择：我接受)。只要赌赢他，泰何会立刻把船准备好。古城中四处都是强敌，最好装备完全再进发为上策。赌博的规则简单地说，以3颗骰子比大小，谁得的点数高，谁就获胜。点数的计算方式如下：如掷出3颗骰子中有2颗点数相同，以剩下的那一颗为所得的点数，或者是除了3个1之外，4、5、6或3颗同点的话，就可得到双倍或三倍的赌金。反之，若是123或111，则赔出二到三倍的赌金。三次都没掷出点数或骰子跑出碗外算出局。

此地加入的伙伴卡米(讨债的家伙。为了向格里密欧讨钱，而莫

名其妙地成为同伴。)、谢路凯(在酒馆里喝酒的发明家,在取得根据地后与他谈话就会加人。)、小惠(一心寻找朱伯的小妹妹,只要有朱伯在小队中,再与小惠交谈就会加人。)戈斯巴(赌场的局东。攻下邦努亚克城后,赢他5000元以上便会加人。)

新根据地——托蓝古城

(宝箱:伤药、解毒剂、大地鞋、风之封印球、力之纹章片、朦胧封印球、2000元、特效药、尖头帽)

终于来到托蓝古城,一片白茫茫的世界,而且还泛着诡异的气氛。此时秦何觉得很有意思,便加人队伍中。这是组队以来首次达到六人的小队,精神抖擞地向迷宫挑战吧!走过迷宫后终于来到古城的顶楼,看到怪兽头目龙僵尸!他会以强大的法术突然袭击主角等人,这头龙还真不是好惹的,主角的魂之魔法对他全然无效,只有靠其他纹章的力量与补血的药品与他周旋了。只要打倒这家伙,根据地就到手了。新生的解放军终于真正出动了!打倒僵龙尸后,占星术师勒柯娜会送给主角一块承诺石,并派弟子鲁克助解放军一臂之力。如此一来,解放军终于稍具规模了!

此地加人的同伴有秦何(不要命的渔夫,赌赢他后会连人带船一起加人)、杨库(秦何的结伴兄弟,与秦何一同加人)、鲁克(勒柯娜的弟子,根据地到手时就会加人)

第三章　种族之纷争

睡了一觉后找马什谈话,听从他的建议,前往南方的叩安镇寻找一个伟大的武将莱庞。来到他的宅邸前却被家人萧邦尼拦住,不让主角们进人。在村镇内打听到莱庞最近好象在躲避什么似的,不敢外出。先回到旅馆商讨对策,在旅馆与叫柯林的人说话,他会建议主角偷出莱庞家的传家之宝——“铭刀麒麟儿”(铭刀指的是铸有工匠姓名的刀),那么莱庞就一定会前来与主角会面。在毫无办法下只好接受他的建议,做个盗贼吧!跟着柯林的后面来到莱庞家的围墙旁边与柯林会合,硬着头皮攀爬屋边的树木,由屋顶进人莱庞家。

此地加入的同伴有:罗列莱(女战士,当主角的等级超过25时,与她交谈就会加入)。

一进入屋中,会发现四处都有人偶蠢蠢欲动。在中途会遇到制造这些人偶的朱伯,虽然可以让他加入,但是前方还有更厉害的机关等着。在屋子内部等待主角等人的是一个大机关。此装置势将整座宅邸当成一个大轮盘,转动轮盘后必须正好停在对面的位置才能通过,停在其他格不是出现怪物、获得道具就是加减经验值等。如此一来,玩家就只有靠你的运气,在走到对面之前,只好不断挑战了!

(宝箱:白色颜料、伤药、识穿封印球、火之纹章、革铠、速之纹章片、龙相香炉)

成功地偷出铭刀麒麟儿,回到旅馆后,果然不出所料,莱庞为了取回宝刀前来寻找主角。待主角等人向他说明原委(选择:坦白说,马什……),希望他加入解放军,但莱庞却以不想让家人有危险为理由而婉拒了。没办法,只好将刀还给他,就在莱庞要回去的时候,萧邦尼匆忙赶来,告诉莱庞他妻子被抓的消息。

此地加入的同伴有:朱伯(机关师,在莱庞家中,与他交谈就会加入)、洛克(莱庞家的仓库管理员,接受他的请求后,会在根据地设立仓库)、柯林(梦想一获千金的盗贼,不晓得为什么加入了)。

得知妻子艾菱被新来的军政官抓走的莱庞怒不可抑,单枪匹马地闯入军政官厅里!虽然他接二连三地打倒挡路的帝国军,但是人数上对方占绝对的优势,助他一臂之力吧!抓走莱庞之妻的,竟是主角以前的顶头上司——库雷。因部下成了叛徒,害他被降职,以军政官的身分被派来管理此地。虽然成功地追上了他,但是库雷此时找来一位出人意料的人物——竟然是老朋友巴安!他告诉主角,对当时告密一事并不感到后悔,但却让他心痛不已。因此巴安决定依照自己的心意,与主角们同生共死。打倒库雷后,巴安就会加入(选择:巴安!一起工作吧!)。

(宝箱:水之纹章片、诅咒娃娃)

回到根据地的一行人，发现柏卡斯与希尼亚也来到根据地，加入解放军，为了庆祝多位生力军的加入，在城中开个欢乐宴会（选择：好，大家欢乐一下）。当主角走出房间时，突然出现一名刺客，这名刺客是温蒂派来的，只要打倒他或是撑过三回合就行了。

此地加入的同伴有：莱庞（戈安镇的富豪，解决军政官的事件后，就会加入）、艾菱（莱庞之妻，与莱庞一起加入解放军）、萧邦尼（莱庞的仆人，只要莱庞加入就会跟着加入）、柏卡斯（清风山的山贼头目，由戈安镇返回根据地后，他会要求加入）、希尼亚（柏卡斯的伙伴，与柏卡斯一同加入）、吉尔希斯（前来求救于解放军的年轻妖精）。

休息一晚后，组队才走到停船处，就看到受伤的妖精躺在门口，原来帝国五将军之一的宽达打算消灭妖精一族，主角决定帮助前来求助于解放军的负伤妖精——吉尔希斯。主角一行人来到了叩安镇东南方，妖精们居住的大森林入口处的村子。由于目前此村出现过平时极少看见的妖精而骚动不已。进入村子后，不小心与村民谈话时，妖精吉尔希斯就曝光了。村中目前对妖精是一头热，趁着尚未引起大骚动之前，赶快前往迷幻森林吧！

此地加入的同伴有：阿三（在民宅中，与他谈话就会加入，加入后会在根据地开一间澡堂，到时就可泡澡啰！）、马司（锻冶屋的见习生，与他谈话就会加入）。

迷幻森林，是通往妖精居住的森林，因为魔力之故，光靠人类是无法走出森林的。主角一行人由吉尔希斯带领，进入森林内。在进入森林途中，突然有名女孩出现在主角面前，她的名字叫碧基，是个传送魔法使者，但也是个超级大路痴。请她加入就可使用传送魔法了！

（宝箱：大手套、穿越之符、运之纹章片、水之纹章片、针）

此地加入的同伴：碧基（擅长传送魔法的少女。让她加入后可借其魔法传送至曾经到过的城镇喔！）

越过迷幻森林，来到半兽人之村一看，应该在此生活的半兽人们

却不见踪影。完全成了一座空城。虽然主角们觉得事有蹊跷，但呆在此地也无法了解什么，正想走出村子时，突然出现一名半兽人。他情绪相当激动地说了一大串奇怪的话语后掉头就走了，留下一头雾水的众人。

此地加入的同伴有：(解放潘弩·亚库达后)阿贡(崇拜库罗靡靡的半兽人，只要库罗靡靡在小队中时，与他谈话就会加入)、鲁比(吉尔希斯在小队中，且等级超过 35 以上时，与他谈话就会加入)、胡司鲁(流浪的战士。替他付 10000 元的饭钱就会加入)。

抵达妖精之村时，已经有人先一步来到此村了。她虽是帝国的军官，却背叛帝国，前来通知妖精，帝国五将军之一的宽达将侵略大森林的消息。可是妖精族的长老根本不相信她的话，反而将她监禁在牢里。目睹这情况，虽然心中不安，还是硬着头皮去见了长老，结果他依旧不肯相信。连带同为妖精族的吉尔希斯也被以带人类来此为理由当成犯人处理，众人只能落得与芭利尔被关在同一间牢房的下场。种族之间的鸿沟似乎真的很难跨越！在牢中与芭利尔、司香利昂交谈后，得知宽达正在打造焦魔镜，准备将村子烧得寸草不留。从铁栏杆向外望时，吉尔希斯的小女友希尔碧娜来到牢房中，她虽然不相信人类，但是却非常信任心爱的吉尔希斯，她相信吉尔希斯没有做错，于是将牢房打开，放众人出来。出了牢房后，吉尔希斯建议去找矮人族帮助，立刻朝东北方的矮人矿山出发吧！出发前最好先提升武器的等级以及装备，因为将来遭遇的怪兽都挺厉害的，不容易对付呢！矮人山路这条通往矮人矿山的山路，宛如想隐藏道路与宝箱似的，林叶非常茂盛。若不仔细看，很容易就把宝箱给遗漏了，因此要是发现有可疑的树木，最好实地确认一下树木的后面是不是藏了什么。

(宝箱：运之纹章片、装饰羽毛、护身长袍、伤药、武术衣、必杀之封印球、替身地藏菩萨)。

来到小矮人之村后，立刻与矮人的长老会面(最上面那间)。他

对帝国军已盗出矮人的焦魔镜设计图一事嗤之以鼻。不过幸好长老说只要能够将矮人金库里的流水棍取回给他看，他就相信主角说的话(选择：好，我试试)。虽然现在的局势分秒必争，但也只有照着他所说的去做，毕竟这是唯一的希望！

此地加入的同伴有：秘司(在锻冶屋内，是梅斯3个弟子之一，只要马司加入解放军，和他交谈就会加入)。

在小矮人金库里，有不少开关，只要先扳动右边开关再扳动左边，阻塞通路的铁球就会往下缩。要走到对面，必须巧妙地组合这些开关，让铁球下沉才行喔！机关2：此机关则是有无数个移动地板，巧妙地利用这些地板到对岸去吧！虽然搭每一块地板都一定可以到达对岸，但往往离对岸越近的移动地板反而会绕较远的路。想早点过关的人，不妨从这一点思考吧！机关3：此机关则是依照踩地上两个按钮的顺序，把壁上的灯全部点亮就可打开门。只要踩错一个灯就会全灭，必须再重头踩一次。踩的顺序为左、右、右、左、左、左、右、右。大巨人经过了重重的机关与迷宫，最后由大怪兽把守，不好惹，且魔法对他不太管用，以芭利尔的"华之纹章"打倒它吧！打倒巨人后，好不容易取得流水棍，回到矮人矿山，长老于是遵守约定，答应为主角制造可以对抗焦魔镜的风火炮。

(宝箱：伤药、特效药、光照封印球、技之纹章片、雷之纹章片、穿越之符、尖帽、魔法长袍、蓝缎带、守之纹章片、5000元)

一行人返回妖精之村，打算报告这件好消息。谁知走到山腰时，赫然发现森林已是一片火海……匆匆赶回村子，却见一片化为焦土的村子，众人决定先回到根据地，然后击败宽达的军队，将焦魔镜打碎！

此地加入的同伴有：田仆童(走出被烧毁的妖精之村后，再回村里去，会遇到制图家田仆童，和他交谈后，他会加入解放军，并送给主角一张水浒图。由水浒图可得知目标所在位置相当方便。)

半兽人之村

途中经过半兽人之村时，正巧遇上库罗廨廨被帝国军追杀，眼尖的帝国军队员一眼就认出正在通缉中的背叛者芭利尔。为了不拖累众人，芭利尔不顾众人反对，决定随帝国军回去，就在千钧一发之际，马什率众赶到。没想到竟然见到希尔碧娜与司沓利昂。原来当初森林燃烧时，司沓利昂靠着他的快腿将希尔碧娜救出森林，并前往投靠解放军。马什说韩胡与桑彻率领旧解放军的残存者来到根据地，目前正与宽达的军队交战中，请主角与他们会合（选择：好，全军出发）。

此地加入的同伴有：韩胡（解放军初期成员，在半兽人之村的事件中，加入解放军）、桑彻（解放军初期成员，与韩胡一同加入解放军）。

解放军初阵的对手是潘弩·亚库达城的城主，宽达·骆斯曼。敌军的攻击以突击为主。只要适时地使用魔法攻击的话，应该不难战胜才对。初战就轰轰烈烈地战一场吧！建议玩家先使用盗贼，若知道敌方战术的话，就太幸运了！

战争的方法，以下是三种攻击的相容性：突击攻击 200% ↑ ↓ 0% 80% ↑ ↓ 130% 魔法攻击←→ 弓箭攻击 120% 0% 潘弩·亚库达城。战胜后，宽达企图使用焦魔镜攻击解放军！正当他要发射时，矮人族的长老出现，将焦魔镜给破坏了。宽达失去最后武器，接下来就是直捣潘弩·亚库达城。挡在通往最顶楼的是一只巨大的龙。它会使用伤及全员的火吹息攻击与令人痛恨的雷攻击。用伤药等回复体力的同时，也要把保留未用的魔法使出来，尽早解决它！假如战斗拖长，连回复的方法也没有了，只会让战斗更不利于我方而已。在城堡一楼右侧有个回复站，可恢复 HP 与魔法，可多加利用。

（宝箱：旧书、旋风封印球、上身铠甲、伤药、雷之纹章片、铁盾、护腕）

与宽达单挑，打倒龙后，主角将与宽达来场一对一的单挑。单挑有三种攻击模式，攻击、防御及舍身攻击。攻击：若遇上舍身攻击，自

己的损伤会更大。防御：若遇上舍身攻击便可给敌人极大的损伤。舍身攻击：可给对方极大的伤害，但若遇上防御反而自己会受更大的伤害。在交战前敌人会说一句台词，而这句台词将决定他下个攻击的策略，玩家必须注意其台词来猜测他下个战术。千万记住不要遭到对方的舍身攻击，或是被看透我方要做舍身攻击而承受极大的损伤。打赢他后，（选择：有点怪怪的），然后再请他加入解放军。打败宽达后，所有被操控的人回复正常了，除了失去故乡的妖精们加入解放军之外，库罗廊廊、芭利尔也会加入。接着马什建议返回根据地，此时若想到半兽人之村找寻同伴，就（选择：不，我还有事没办）；若想直接回去，就（选择：好，出发！）。

此地加入的同伴有：芭利尔（原帝国军军官，解决了潘弩·亚库达城的事件后就会加入）、库罗廊廊（年轻的半兽人，攻下潘弩·亚库达城后会加入）、希尔碧娜（吉尔希斯的小情人，攻下潘弩·亚库达城后正式加入解放军）、司沓利昂（拥有一双飞毛腿的妖精，和希尔碧娜一起加入解放军）、宽达（帝国五将军之一，单挑事件后，依会话的选择决定加入与否）。

第四章　亲情与理想的冲突

回根据地后，经过了3个月，此时弗利克率众前来根据地找奥蕾沙。向弗利克说明奥蕾沙身亡的经过，弗利克便愤怒的拂袖而去。此时先到卡可镇的民房去找弗利克，他会要求主角与他并肩作战（选择：当然）。

再次回根据地后，找弗利克说话，众人决定攻打通往西方的入口——加兰关，解放花将军秘希数奔海统治的西方地区。（选择：好，准备出发）对有实力打败宽达的解放军而言，这场仗应该不难打才是！轻松拿下加兰城寨后，弗利克等人决定趁胜追击攻进斯卡雷啼城。但军师马什却认为在不了解敌方兵力的情况下，贸然进攻会有危险，先组成侦查队调查为宜，但弗利克不听军师劝告，一意孤行，结果一败涂地！

此地加入的同伴有：阿凯(主角的棒术师父，与他谈话就会加入)、昆西(猎人，解放军人数超过80后，与他交谈就会加入)。

大家潜入史卡雷城周边，进攻失败后，众人决定听马什建议，先组织侦查队，此时维多路有一种不祥预感，因此，要格里密欧留下来，但是格里密欧却坚持要与主角一起，无奈下只好带他一起上路(选择：一起来吧！)希望维多路只是多虑……

名医柳康登场。在泰燕镇打听到南方的栗空村有个名为柳宽的药师可以制造解毒花粉的解药，于是众人转往栗空村寻找这个名医，但从村民的口中得知现在柳康似乎隐居在深山中。在栗空村有个码头，可以坐船溯河而下。虽然不知船可以开往何处，但不妨坐坐看吧！乘船一路往南行，终于发现了似乎有人居住的房子，打算就此前去确认一番，怎奈其前方有个大漩涡阻挡了去路，但以目前所搭乘的船却无法通过，无奈只好回栗空村去。听说在泰燕镇上有个名造船匠，如果可以请他造更大更坚固的船也许就能通过漩涡了！

此地加入的同伴有：罗德(寻找猫咪的女孩，把卡可镇的猫抓来给她，她就会加入)、爪巴(鉴定家，把怪兽佟树师傅掉落的无名壶交给他鉴定，就会加入)、克莱夫(寻找仇家的流浪枪手，同伴人数达到90人以上时，有1/8的机会出现在村中的旅馆内)。

抓猫诀：在卡可镇看到的那只到处乱闯的大花猫就是罗德的猫吧！要如何抓到这只身手敏捷的的猫可是要有技巧的！首先把猫赶到城镇的左上角，在与猫接触的瞬间按下滑鼠左键就大功告成了！

来到泰燕镇，在一间民房内找到造船师阿艮，跟他提造船的事，他二话不说地立刻答应，但是还得请住在隔壁的技师卡芒多帮忙才行。和阿艮一起到卡芒多的家，两人冷不防地就吵了起来，卡芒多不太愿意帮忙协助主角，但经过阿艮一番巧妙的挑拨怂恿下，终于愿意伸出援手。带着机器到栗空村去吧！

此地加入的同伴有：阿艮(船匠。需要能够越过急流的船时，去找他便会加入)、卡芒多(总是和阿艮吵嘴的炼金术师，和阿艮一同去

他家时就会加入)、白莉恩(会使用归返魔法的老婆婆,让她加入后,在她站的旁边的宝箱内可拿到一面瞬移之镜,可瞬间回到根据地)、艾凯(寻找强者的格斗家,要让他加入,主角的等级必须超过40以上)。

多亏阿艮与卡芒多所制造的船帮忙,成功地通过了大漩涡,柳康应该就在那间引人注目的房子里吧!这就立刻前去拜访柳康,请他制造解药吧!柳康的确在屋子里,但是却不愿帮忙,令人感到沮丧。

(宝箱:黑色颜料)

秘希登场。正当在拜托柳康予以协助时,秘希竟然乘龙自空中出现了!秘希强行带走不愿随行的柳康,把他关进索宁尔监狱!柳康是唯一能够制造解玫瑰之毒解药的人,无论如何都要想办法救他出来!先回根据地找马什商量对策吧!

马什建议他们去请住在安铁镇的两位人物,金巴利与特斯拉,并交给主角一封信。先去安铁镇找制造伪印章的金巴利吧!找到她后将马什的介绍信递给她,她竟提出条件,要弗利克陪她喝一整晚的酒,她便会加入,那么只好让弗利克委屈一晚啰!找到金巴利后,跟着就该去拜访特拉斯。还好有金巴利的情报,知道他改名换姓地隐居在这个镇上,虽然他一开始就以不愿牵扯进任何纷争为由而佯装不知情,企图蒙骗过去!不过维多路可不是省油的灯,他会对他展开18代祖宗的户口调查,说得特斯拉在心不甘情不愿的情况下勉强合作。将金巴利和特斯拉带回根据地,马什就会叫他们伪造秘希的命令书。听说马什以前干这档子事的时候就是都由这两名人物联手泡制的呢!如此一来就可光明正大的进入戒备森严的索宁尔监狱了!立刻组成小队出发吧!

此地加入的同伴有:金巴利(擅长刻伪印的女子,与马什是旧识,把马什的信件交给她就会加入)、特斯拉(代书,随金巴利一同加入解放军)、基恩(纹章师,与她谈话就会加入成为同伴)、卓布曼(防具屋的老板,与他说话就会加入)、依丝米妲(谜之女性,把怪兽“魔术师”

掉落的猫眼石交给她就会加入)、米娜(酒馆里的舞娘,若主角答应与她一起跳舞就会加入。主角必须穿尖头鞋之类的轻布鞋,米娜才会与你跳舞喔)、库隆(担任安铁镇的守卫工作的少年。攻下斯卡蕾啼城后,与他说话就会加入)。

携带着伪造的命令书前往史卡雷城的监狱吧!警备的士兵会以为那是秘希直接下达的命令书而轻易的让主角们进入。不过柳康被关在最深处的地牢内,命令书并无法骗过所有帝国军,所以大开杀戒打倒所有士兵救出柳康吧!救出柳康后,在逃往外面的途中,秘希又出现了。他会将主人公一行人困在地牢中,并散布食人孢子!所有的人都立刻转往后面的房间,唯独格里密欧却一个人独自留下。如果不立刻将房门锁上,孢子会立刻随着空气扩散开来,但房间的开关必须由内部上锁才行,为了让主角顺利逃生,格里密欧选择留下将门反锁,不论众人如何劝告始终不肯打开门。待孢子散去、马什赶到的时候,地上只留下一件绿色披风与格里密欧惯用的铜斧……

(宝箱:伤药、解毒剂、音乐组0、银脖圈、半盔、旧书第6卷)

此地加入的同伴有:柳康(名医,将他由索宁尔监狱救出后,便会自动帮忙解放军)。

从索宁尔监狱救出柳康后,终于要进攻斯卡蕾啼城(选择:好,准备作战)!多亏了柳康的帮忙制造了解毒药,玫瑰之毒已丧失功效。不过敌我双方的兵力仍有一段距离,先侦查出敌人的战术是打赢胜战最有利的凭靠。打赢后便可组队进入城内,找害死格里密欧的秘希报仇!城内装饰着秘希的自画像等壁画,这的确很像有自恋狂倾向的秘希的所作所为,有些地方要是你用心地注视其中一幅图,它就会询问你的感想喔!如果你试探性地夸奖它一番,就会出现通往地下的楼梯(选择:看起来秘希也还……)。在地下楼中藏有宝箱呢!一抵屋顶庭园,正当打算放火烧此花时,秘希就会忍不住跑出来!其实秘希和宽达同样都是遭受黑鲁恩纹章的控制,身不由己!(选择:这个男人没有罪),虽然遭到众人反对,主角还是以德报怨,原谅他并

答应让他加入解放军(选择:好的)。

(宝箱:红色颜料、窗户组、魔之纹章片、魔法长袍、紫电封印球)

此地加入的伙伴有:秘希(帝国五将军之一,攻下斯卡蕾啼城后,依对话的选择决定是否加入)、卡西奥斯(吟游诗人,让秘希加入小队中并与他谈话就会加入)、伊诺富(追求自由的画家,攻下决战斯卡蕾啼城后,与他交谈就会加入)。

回根据地后,记得先储存档案,然后趁这个空档尽可能地多募集一些以前的伙伴加入,因为即将面临一场重大的战役。另外如果巴安现在功力没有练到,一定要带巴安出外去磨练,增加等级,好应付后面的单挑决战!一切准备就绪后,就去找马什,此时正好一名六角村的女忍者青霞来到,据她说,六角村已经被德敖的大军所灭,不久德敖便会攻到此地。果然没多久,德敖率领大批铁甲骑马兵杀到,军师马什建议先试探一下敌方的战力(选择:好的)。铁甲骑马兵号称帝国军最强的军队,这场战怎么都打不赢的,不过只要能撑过三回合,还留下少许的兵力就能顺利撤退。注意:伙伴如果不够多的话,解放军的数量就会很少,那么这场战很可能会全军覆没的!如果失败的话,就再回头找伙伴吧!解放军起码要9000以上才能保证不会全军覆没。战败后,巴安会留下阻止德敖的追击,形成一对一的主仆决战(选择:就交给你了)。在此德敖具有压倒性的优势,只要先前有加强提升他的等级,并且注意使用攻击、防御、舍身攻击的时机,还是有机会打败德敖的。若是战败,虽然德敖会手下留情,但却会被巴安拒绝,从此巴安在约定的石板上的资料将永远消失。

逃回根据地后,在自己的卧室休息时,勒柯娜出现,唤醒了主角,并问主角是否为了格里密欧的死、与亲生父亲战斗的事而迷惘(选择:两者皆可),在此会告诉主角有关她和温蒂以及纹章的事。基洛甫惨败在德敖压倒性的战力之下后,听从弗利克的提议,为了取得秘密工厂生产的火枪而向基洛甫出发。到码头一看,阿艮与卡芒多正在造船,此时必须让泰何加入小队中才能使用它(选择:好,坐坐看)。

到了基洛甫镇，会看见一个洗衣的女子谢拉。若把肥皂送给她，她就会成为同伴。不过，为了取得肥皂，就必须先频频地交换砂糖、盐、酱油等物品。

此地加入的同伴有：谢拉（喜欢洗衣服的女子，把肥皂交给她就会加入）、乔尔竹（经营掀牌游戏的人，打破他所保持的记录就会加入）、莱斯达（炖品的名厨，寻遍镇内所有的炖品后，他就会在昆托的家中出现）、米路迪（将音之封印球交给他就会加入，加入后可改变BGM的音效）、昆托（与泰何熟识的船商，在火焰枪的事件中加入）、莫斯（解放军秘密工厂的厂长，在火焰枪的事件中加入）、洛尼·贝尔（秘密工厂的女格斗家，在火焰枪的事件中加入）。

让谢拉加入的方法：先到道具屋买砂糖→用砂糖和旅馆左边的人交换尺→用尺和城镇右侧的男子交换酱油→拿酱油和右上角的男子交换肥皂，再把肥皂交给谢拉就OK啦！

卡历卡这个成了废墟的村庄，就是在往日的战争中发生过著名的"卡历卡村大屠杀"事件的现场。村庄的样子惨不忍睹，而且几无人烟。

（宝箱：旧书第8卷、花之图、土之纹章片、音乐封印球）

此地加入的同伴有：老黑（在形同废墟的卡雷卡种植植物的农夫，不要踩到他所种的幼苗，与他谈话就会加入）、莱安（马什的叔父，解放军人数超过90时，先去拜访他，然后再回根据地找马什，接着再把马什的信交给他就行了）。

解放军的秘密工厂。仍然顺利地制造秘密兵器，全然不受指挥总部遭袭击的混乱所影响。

（宝箱：窗户组0）

抵达秘密工厂，即看到入口附近发生了纠纷。原来是虎狼山的山贼杰斯拉、卢东被一名大块头的女子怀疑是可疑的家伙。主角一行人排解了这个误会，随后进入工厂（选择两者皆可）。一进入工厂，厂长莫斯已等在那里了。在撒拉迪村所交付的火焰枪的设计图确实

已送达秘密工厂，而且也如期生产了！但是没有船的话，是无法运送火焰枪的，此时泰何说他认识基洛甫的一名船商昆托，应该可以帮忙载运火焰枪。再回到基洛甫，码头正前方的大房子就是昆托的家，去拜访他吧！

此地加入的同伴有：杰斯拉和卢东（被帝国军从山里给赶了出去，并听说解放军起义了，因此前来投靠解放军，与之交谈就会加入）、阿影（只要与他订契约，一切包办的忍者，付 20000 与他订下契约就会加入）。

下面是湖贼安吉事件，但这个事件并非强制事件，因此若不转移、绕点路是无法玩到的。在返回到根据地之前，就顺路到托蓝湖西北方的湖贼城寨去看一看吧！只要泰何与杨库在队伍中，事件就会发生喔！如接受安吉的挑战并战胜的话（选择：接受挑战），湖贼头子安吉和他的两名手下卡纳克、李奥纳多等 3 人就会加入。永别了父亲！回根据地后，前往大厅与军师马什谈话，此时马什建议攻打德赦的军队（选择：向全军下达出征命令）。有了火焰枪，解放军就胜券在握了。连攻击力超强的铁甲骑兵也在瞬间倒下。此次战役只要采用进攻方式便可轻易过关。攻破德赦的军队后，他会要求与主角单打独斗。德赦的攻击力很高，也常采取舍身攻击，因此要时刻防御。

此地加入的同伴有：阿仁（德赦的部下，在德赦与主角对决后遵照德赦之意加入解放军）、辜郎希尔（与阿仁同是德赦的部下，与阿仁一起加入解放军）。

第五章　过去之旅

解放了南方宽达和西方秘希的领地，并击溃德赦所率领的铁甲骑兵的解放军，势力日渐庞大，各地的叛乱份子也起而响应之。帝国军为了镇压地方的反对势力，将兵力分散至地方警备，此时正是击溃帝国军的大好机会。根据青霞的情报，知道洛利马地方的防守变弱的主角等人，为了解放罗利马而朝南方出发了。由桑御口中得知洛利马地方的兵力只有四千，并不难攻下，可是当众人杀到城寨一看，

却连个鬼影子都没有。这到底是怎么一回事？马什提议组队仔细调查这一带，带着小组出发吧！

此地加入的同伴有：希尔克（离开城寨后，再回去一趟，会发现剑子手希尔克站在那里，若邀他加入，他告诉你他除了会砍头外，什么都不会做。尽管如此，还是选择“即使这样也无所谓），让他加入吧”。

穿过空无一人的洛利马城寨，来到战士之村，就会碰上希克斯和藤戈娘两人正在吵嘴。此时村长会出面阻止，但是当维多路听到内卡罗的名字时会突然激动起来，并向村长询问关于内卡罗的事情！素有长舌之美名的村长，便滔滔不绝地将内卡罗的恶行始末说了一遍，众人终于知道洛利马城为何坟墓遍地的原因了。当夜，众人便在村长家休憩，睡前与维多路谈话，得知维多路之所以会四处流浪的原因，就是为找内卡罗报毁村的血仇！次日早晨，一走到外面，内卡罗竟然出现在村子里！他是要来抓藤戈娘当他的第70位新娘。村中的战士虽然奋力战斗，但仍敌不过内卡罗惊人的力量。接着情绪激动的维多路也一路杀进，主角们也加入了战斗（此战必败）。但是身为吸血鬼的内卡罗乃是不死之身，没有人可以伤他，只好看着他嚣张地带走藤戈娘。村长告诉主角，村子西边有一座九龙寺，那里也许会有打倒吸血鬼的线索。为了救回被带走的藤戈娘，于是众人朝九龙寺出发，寻找打倒内卡罗的唯一希望！（注：由于翻译的关系，游戏中九龙寺＝库隆）。

此地加入的同伴有：马尔哥（利用猜硬币游戏赚钱的少年，这次只要赢他5000元以上，他就会加入喔）、牟司（梅司的大弟子，只要让马斯、密斯、莫斯加入小队中与他交谈，他就会加入）、巫斗英（将窗户封印球交给他就会加入）。

九龙寺中具有打倒内卡罗的关键之物，而且还隐藏着过去某个秘密。为了寻求打倒内卡罗的线索，一行人前来造访九龙寺。在寺中有个名叫胡康的僧侣正在等待主角的来临，他会告诉主角说，主角是集结108颗星宿的领导人，命中注定要接受一些磨难。

（宝箱：旧书第 3 卷）

胡康的话一说完，主角就会被带到内有打倒内卡罗的关键之物的过去洞窟前。胡康不愿告知洞内到底藏有什么，但显然它不是一个普通的洞窟。大家小心地去接受挑战吧！附带一提，寺院左上角的床可供休息，可以此为据点练练等级或赚取金钱。

此地加入的同伴有：胡康（九龙寺的主持，带领主角等前往过去洞窟，并加入解放军）、莫刚（在九龙寺修行的盲眼格斗家，与他交谈就会加入）、育果（图书馆管理员，将战国画卷交给他就会加入）。

这个洞窟真是很深，若是任由自由战斗模式来进行战斗，体力就会立刻被消耗掉。由于敌人也已变得很厉害，所以要小心战斗了。在洞窟深处的是一把剑。这就是传说中的有真之纹章之一的“夜之纹章“附身的星辰剑，具有自己的意志。在不知情的情况下，维多路糊里糊涂的去触摸了他……

（宝箱：伤药×2、特效药、50000 元、旧书第 2 卷、朱红的披风、流水封印球、银光手套、护额盔、穿越之符、技之纹章片、战国画卷、窗户封印球）。

此地加入的同伴有：克洛利（魔法高手，躲在隐藏通道中，同伴数达到 90 人以上时，与他交谈便会加入）、阿禅（园丁，把红花种子、蓝花种子、黄花种子交给他，再与他交谈便会加入）。

隐藏纹章之村，主角被星辰剑的威力震飞到这个陌生的村子，但是村子的情况有点怪异，于是众人赶紧调查附近的情形，结果发现一个可疑的人影，追上一看，原来是个小孩，且与泰托长得一模一样！要是跟在他后面追赶，村长就会出现。村长不客气的下逐客令，似乎害怕某个女人！而这个女人竟是温蒂，泰托继承了村长交托的纹章，并拜托主角会带着泰托逃走。这里原来是距今三百年前，泰德拥有真之纹章的源起时代。主角帮助了从村长中继承过纹章的泰托逃过温蒂的追捕后，会由瞭望台的光亮处再度返回现代，但是却无法带走泰托（选择：两者皆可）。回到洞窟后，维多路可取得星辰剑。

（宝箱：伤药、解毒剂×2、音乐组1、绿色颜料、大地鞋、深盔、魔之纹章片、土之纹章片、黑披风、烈火封印球——这个宝物藏在吸血鬼所在的房间，被窗户遮住，很容易忽略掉呢）

主角一行人拿到星辰剑之后一回到村里，正好遇上村民正要进攻内卡罗城的时候。然后村民会浩浩荡荡地朝城堡而去。当主角一行人也来到城堡准备和大伙进攻时，内卡罗出现了。内卡罗说，夕阳西沉时就是他迎娶藤戈娥的时候，日落前一定要赶到城堡的最顶楼去解救藤戈娥才行。但是内卡罗表明了除了主角一行人外，不让其他任何人进入，战士之村的村民只好将希望放在主角一行人身上。此时希克斯为救心爱的人，终于燃起无比的斗志，希望加入队伍与大家并肩作战救回藤戈娥，（选择：好，跟我们来吧）。在内卡罗的城堡中走到中途会来到一个挂了四幅图画的房间，没有任何通路可以走，这四幅图画应该就是打通秘密通道的关键。想想从战士之村及在城堡一楼左侧地下室中以高价得来的消息，这些都是打开秘密通道的重要线索！若能以正确的顺序观赏便可以顺利打开秘密通道！看画的顺序为七叶树之森林、过午的女人、耕田的少女、夜之王。顺利打开密门后，会来到一处放了四具棺材的房间，只要调查右上角的棺材，然后（选择躺下来的讯息），就可躺进棺材里休息恢复生命喔。

与内卡罗的对决：主角一行人终于来到内卡罗的藏身处，在这里，内卡罗和藤戈娥的结婚典礼正准备开始！这次只要用星辰剑予以一击，接着便可进行普通的攻击了！打败内卡罗后，维多路便会以星辰剑一刀解决内卡罗的生命，为他的故乡——北风村的村民与家人报仇雪恨！走出城堡以后，维多路说要回到家乡，在死去的家人坟前告知他已为大家报仇雪恨，因此必须暂时离开队伍。虽然不舍得他离开，不过还是请他快点回来！

此地加入的同伴有：藤戈娥（战士之村村长的女儿，将他救出尼克劳德的魔爪后便会加入解放军）、希克斯（战士之村的少年，进攻内卡罗城堡时，会要求加入小队。随后与藤戈娥一同加入解放军）、斐

舒梅(打败内卡罗后,他会出现在城堡里。等解放军人数超过 90 人以后,与他交谈就会加入)。

第六章 帝国的末日——龙

将骑士团领地和龙一起从睡梦中唤醒吧!龙洞骑士团领地是一块完全不受帝国管辖,完全保持中立的地区。团长尤剐是真之纹章之一的"龙之纹章"的继承人。能自由驱使龙的龙骑士,具有绝大的战斗力,要是能够争取他们加入解放军,想必战况将会发生相当大的转变呢!听从军师马什的建议,去取得反对势力中颇具实力的龙洞骑士团的帮忙(选择与龙骑士照个面吧)。韩胡与骑士团团长尤剐是旧识,他会与主角等人一同前往安铁镇西北方的龙洞骑士团领地。但是骑士团领地却布下了严密警戒,不准任何任进人。在入口处吃了闭门羹的主角众人,在无奈下只好前往安铁镇打探消息。

主角一行人在安铁镇遇到了帝国贵族桑汪·德·普尔(选择两项皆可),结果被他骗吃骗喝了一顿后逃之夭夭。他在逃走前曾说过要去骑士团领地,这就赶过去看看吧!追上他后,他会告诉主角石碑后面有通道,虽然半信半疑,但是还是进去碰碰运气吧!

(宝箱:旧书第 5 卷、黄金手套、活力手套)

睡着的龙:顺着桑汪所告知的通道前进,不小心掉落骑士团所饲养的龙的巢穴,同时也被米莉亚和富奇发现了。令众人不解的是,龙竟然全都睡着了!向米莉亚说明了原委,提出想与尤剐见面的请求被接受后,就穿过龙洞到龙骑士之馆,以便做进一步的了解。把柳康叫来吧!与龙骑士团的团长尤剐见面后(选择两者皆可),得知从数月之前,龙就突然沈睡不醒。尤剐为了唤醒众龙,一直寻找名医柳康,却不知柳康早已加入解放军了。从根据地将柳康带来后,他说龙不是生病,而是中毒了!想唤醒众龙须要 3 种材料。然而城中没有睡着的龙,只剩下富奇的小黑和米莉亚的司喇舒而已。此时米莉亚会以司喇舒载主角们到希克之谷去摘取月下草。附带一提,城里右侧有个回复站。

（宝箱：旧书第4卷（在书架上）、窗户组2）

此地加入的同伴有：库洛依兹（在继承战争中与皇帝敌对的男子，韩胡在小队时，与他交谈就会加入）、富奇（骑着伙伴小黑的见习龙骑士，在龙洞骑士团的事件后加入）、米莉亚（骑着爱龙化雪的龙洞骑士团副团长。与尤尉一同加入解放军）、弗马（独自浪迹天涯的忍者。躲在龙骑士之馆的城墙后面）、尤尉（龙洞骑士团团长。解开飞龙的毒便会协助解放军）。

月下草是由水晶核所守护，要打败它首先必须破坏环绕在水晶核四周的所有水晶。等到怪兽出现了主体之后再进一步攻击。当主体的中心现出了红玉时，只要再加把劲就行了。水晶核每改变一次外型，攻击就会更加凌厉。水晶核颇为难打，且擅长全体攻击，因此一定要有水之纹章来帮助队员恢复生命，否则很容易就挂了！打倒水晶核后，继续往前进，终于发现了月下草。正当此时，温蒂突然出现！原来飞龙们之所以沉睡不醒就是温蒂干的好事。而她为了夺取主角的魂之纹章，召唤了令人意想不到的人物——泰托！泰托要求主角把他寄放在主角那里的魂魄之纹章交还给他（选择两者皆可），此时泰托靠着魂之纹章带给他的力量，摆脱温蒂的控制，自杀性地自我毁灭，主角又再一次体会痛苦的死别伤感……

（宝箱：音乐组2、霸主长袍、金脖圈、旋风封印球、特效药）

此地加入的同伴有：梅司（锻冶屋的师匠，要让他加入，除了解放军人数必须超过90人以上，还要带他的4个弟子前去才行）。

在主角回到龙骑士之馆后才知道，当主角一行人前往希克之谷时，富奇竟然单枪匹马前往王城所在的空中庭园拿取第二项材料——黑龙兰。虽然轻而易举地找到了材料，但是在回程中却遇到温蒂，并遭到温蒂无情的攻击。富奇受重伤，还失去了爱骑小黑……治好龙的毒后，尤尉会拜托韩胡照顾富奇，因为按照规定，失去龙的龙骑士必须离开龙洞。回去时米莉亚会以司喇舒龙送主角等人回去根据地（选择：拜托你了）。突袭北关，主角一行人回到根据地，看见青

霞与柯斯林两人在一楼因“间谍”问题吵得不可开交，上到四楼时，北方的大富豪渥任的使者塔高特来到此地拜访。据说渥任和维多路一起被抓到摩拉毕城。但是魔拉毕城的士兵都是接受过严格训练的士兵，以目前解放军的实力想与之抗衡，是相当困难的。因此军师马什认为训练解放军是当务之急，同意马什的建议后便回房间休息，此时马什独自来到主角的房间告诉主角，青霞和柯斯林趁主角不在时潜入帝国领地调查，发觉解放军的情报有外泄的情况，因此判定有间谍潜伏在解放军中。他并要主角明天的训练一切依照他的指挥行事（选择：好的）。休息一晚后与马什谈话，开始训练军队。但此时马什却采取了直接攻入北关的策略，原来训练只是一个晃子，使间谍消息错误，让敌人措手不及。此阵敌我双方兵力相差悬殊，将可轻易地攻下北关。战胜后，北关守将古里菲斯会弃械投降，只要答应他不会伤害他的部下，他便会加入解放军。北关：进攻摩拉毕城的第一关。因马什的突袭策略成功，将可而轻易的获胜。

（宝物：旧书第7卷）

此地加入的同伴有：塔高特（渥任家的仆人。为解救主人而前来求助于解放军）、古里菲斯（北关的守将，战争事件后即可使他加入）、马克希米安（马克希米安骑士团团长。攻下摩拉毕城后，再到北关去就会遇见他。接受他的请求，即可加入解放军）、桑丘（马克希米安的随从，跟着出力协助解放军的主人一起加入）。

攻下北关之后，马什会向古里菲斯提出以俘虏的性命作为交换条件，要他协助解放军进入摩拉毕城。其战略就是，让古里菲斯乔装为已经捕获了马什，将马什一行人带进城的诈降策略。马什算准若攻击其他城寨，卡西·哈吉将派兵支援，趁此时潜入城中救出渥任他们比较容易。因此派莱庞和韩胡领兵攻打其他城寨。与马什分手之后，就和曾经来此刺探过一次的青霞和柯斯林一起组队前往渥任他们被囚的牢房。途中沿着屋顶爬行，使用吊绳前进之后，终于成功地救出渥任等人。接下来只要去和正在谒见卡西·哈吉的马什会合即

可。附带一提，城堡右侧的士兵是回复站，可在此赚取金钱与经验值。

（宝箱：粉红色颜料、太极衣、特效药、针大地封印球）

虽然成功地救出了渥任，但若照这种情势下去，原本分开的敌兵将会结集于摩拉毕城，包围住解放军！不过靠着马什招来九都市同盟军，让帝国军将兵力转去攻打他们的策略，成功地避过了这场危机。接下来便是说服卡西加入解放军了。在秘希的劝说下，卡西终于点头。

此地加入的同伴有：渥任（北方的大富豪。将他救出摩拉毕城后就会加入）、卡西（帝国五将军之一。摩拉毕城的事件结束后，可说服他加入）、桑汪·德·普尔（自称帝国贵族，救出渥任后，再返回监狱中与他交谈就会加入）。

最终决战终于要到了！解放军终于要前往格雷斯达，迎接最后决战了！不过在此之前，必须要先通过陆地要塞呱哇城寨或是水上城寨——夏撒拉札。马什认为敌方必会认为解放军无船可用，因此水上城寨必疏于防范，而马休建议前去攻打水上城寨，但是船只呢？我方确实没有船只啊！马什承诺明早就可准备好500艘船，拭目以待吧！明天就要迎接最终决战了！解放军的每个人怀着复杂的思绪进入梦乡……

一觉醒来后，立刻前往码头探查，果然500艘船备齐，再回到4楼会议室，与马什交谈，（选择：好，全军出征！），向夏撒拉札出发！

水上城寨攻防战：夏撒拉札的城主索尼是使用魔法的高手，魔法攻击十分恐怖，最好以弓箭对付，此外龙洞骑士团也很有效。此时应该可以找到三名忍者，请多加利用吧！关闭水闸，在与索尼军队的战争事件中获胜后，舞台就会转移到水上城寨，夏撒拉札。此时军师会采取把油倒到水路，点火攻城的战略，因此必须先将城寨内部的水门关闭才行。水门的前面，果然有怪兽头目严阵以待。贝壳怪是怪物的化身，只有在攻击时才会打开贝壳现出主体，生命力超强，非常难

缠。由于他会连续发动雷系魔法进行攻击，所以要注意大家的体力。索尼·秀莲打倒贝壳怪，关闭了水门之后要立刻撤退。然而索尼·秀莲会在途中出现，质问主角对自己的所作所为有何感想，(选择两者皆可)，突然水路化成一片火海，悲愤的她会向主角挑战。索尼是魔法高手，几乎每回合皆以魔法攻击我方，最好在小队后列配置一位使用水之纹章(或是流水纹章)的同伴负责回复，然后以普通攻击应付即可。小建议：笔者建议在此地选择有光照之纹章的伙伴同行，如此在打败贝壳怪后行进间能快速回复全队的生命值，与索尼的战斗才不会陷入苦战。

(宝箱：状元甲、护身环、雷鸣封印球、混沌之盾、特效药)

此地加入的同伴有：索尼·秀莲(帝国五将军之一，被俘后到根据地的牢房与她谈话！选择"希望你能加入！"再选择"即使如此也无所谓")。

到外面一看，发生了意想不到的事！马什被刺杀倒地！犯人竟是桑彻。他在加入解放军之前就为皇帝效命，今天终于证实以前所有的间谍活动都是桑彻一手所干的。想起奥德沙的死，弗力克愤怒地举起手中长剑，打算杀死桑彻为奥德沙报仇！不过却被马什制止了，他认为现今最重要的事是进军帝都，目前不宜杀死他，以免影响士气！最后决战之时来临！前往帝都之路已全然没有阻碍，军师建议此时立刻进攻葛格雷斯达，选择(进军帝都)。在格雷斯达之战前，解放军的同志们将会齐聚于大厅之中，互相鼓舞士气！就在这个时候勒柯娜会出现，告诉主角"门之一族"所有的秘密：数百年之前，因门之一族的力量曾遭到灭门之祸。当时温蒂和勒柯娜使用门之纹章逃过一劫。如今温蒂为了报灭门之仇，企图使用纹章的力量毁灭世界。格里密欧复活——让格里密欧复活的条件有二：一是格里密欧死后，在游戏中段时，巴安必须战胜德救；二是在最终决战之前，将108名同伴全部找齐。如此一来让格里密欧复活的仪式就会开始喔！一定有许多人为格里密欧的死伤心落泪吧！虽然要找齐108人

很辛苦,不过只要能看到格里密欧复活,就一定要努力办到喔！敌方人数数十万！该如何是好？解放军决定进攻帝都,选择(好！出发！),但帝国军再加上温蒂所召唤来的怪兽,兵力多达十万之众！勒柯娜虽欲将其消灭,但却不及温蒂的魔力。要是有另一枚真之纹章的协助的话将可达成。此时龙之纹章持有者尤刷,将会挺身助一臂之力,帮忙消灭温蒂的怪兽。如此一来便可开战了。消灭怪兽后,敌我双方的兵力差距拉近,而守将于巴大多使用突击攻击,只要善加使用忍者调查敌方战术,应该不难打倒才对！战胜后,于巴会独自离去,接着便是进攻帝都了！

主人公一行人在战争事件中获得胜利,终于要攻入王城了。组成最后的小队后,勇往直前冲向城里吧！然而在城的入口处会有呱哇城寨的守将艾恩·基度严阵以待,向你挑战喔！此后还必须面对最后的敌人,所以在战斗时要尽量保留些实力,别大量消耗魔法。皇城内部果然布满敌兵,每往前推进,待命的敌军就会遽然出现！在这里就边采用等级低的魔法进行攻击,边保留体力吧！要尽可能先取得回复道具,以备"头目战"时使用。黄金皇帝伯贝拉沙就在城堡最顶楼的空中庭园里。他为了防卫自己最后的领域,释放了附身于龙王剑中的霸王纹章的力量！这是最后一战了,拿出你的勇气与实力卯足全力一拼吧！伯贝拉沙化成的三头巨龙,其左边的头拥有再生的能力,若不先打倒它,势必会陷入苦战。而且此敌人擅长全体魔法攻击,队中务必要有一位负责回复的同伴。另外,魂纹章的"冥府"对他不管用,要特别注意。

(宝箱:风之铠甲、犄角盔、力量环)

帝国的终结:打倒巴罗沙后,卡西及索尼、宽达等帝国将军会出现,质问昔日英勇的皇帝为何变成人人唾弃的昏君。此时温蒂出现,嘲笑战败的伯贝拉沙！愤怒的卡西挥剑刺去,却被温蒂打败。眼看温蒂的魔手逼近主角……突然魂之纹章发出光芒,挡住了温蒂。"连你也拒绝我吗？也不肯接受我吗？"深受打击的温蒂绝望地说道。

"够了！温蒂！不要再错下去了。"此时身负重伤的皇帝起身搂住温蒂。原来皇帝的霸王纹章可以让一切魔法失效，伯贝拉沙根本不曾受到温蒂的控制！他深深地爱着温蒂，希望借由自己的爱情化解温蒂眼眸深处的悲伤与炽热的复仇之心，但是他却失败了，赔上大好的江山与许多人宝贵的生命。他期待主角在这块土地上建立更美好的国家，然后便抱着温蒂跳下城楼，结束生命……

伯贝拉沙自尽后，城堡开始崩塌，逃脱至中途时遇上帝国兵，此时维多路会留下来，接着弗利克也为了保护主角而受伤，要主角先行逃出，（选择：千万别死，弗利克）。看见皇城陷落，解放军的众人在城外高声欢呼庆祝。一代大国赤月帝国终于被击垮了。

雍正王朝之君临天下

类型：角色扮演

语言：中文

评价：★★★☆☆

方杖语：上半年还真难找出什么好的中文 RPG 来，这个也是马马虎虎……

如果不是横空出世蹦出个“小燕子”，四贝勒的传奇肯定还要在街头巷尾热闹一阵，不过以雍正为主角的《君临天下》作为游戏和电视剧的情节或者二月河的小说截然不同，精彩的程度倒是绝不逊色，怕就怕一贯善于捕捉热点的游戏商会把什么《还珠格格》也搬上电脑光碟(方杖语：COO 的主意不错，琼瑶阿姨应该考虑一下)。

游戏攻略

闲话少说，书归正传。话说清康熙六十年，政通人和，四海升平，实在是千载难逢的太平盛世。

一日清晨，四贝勒雍亲王胤禛正在院中练功，大内方总管求见，报知昨日深夜有人从内库盗走国宝翡翠玉镯和八颗龙珠，还打伤二三十名侍卫。这八颗龙珠可是有来历的宝物，当年太祖努尔哈赤打下天下后将之交由八旗分别掌管，民间流传着用八颗龙珠可以召唤

出神龙来实现人的愿望的说法。皇上得知龙珠被盗后极为震怒，深怕消息传出去会引得天下大乱。于是叫方总管来向胤祯传密旨，让他速去江南查访盗宝的飞贼，唯一的线索是飞贼受伤后掉下的一块有燕子图案的玉佩。

接到这样棘手的任务，胤祯决定先找曾经是近身侍卫的京城大豪童海川商量一下。童当年和皇上同下江南(下江南的皇帝从来没有干过什么好事!)。胤祯出府到南面的酒店里买到"凤阳大曲"正要登门，在东边胡同里却只见到童海川的义子童林。他说义父一早就到城内"醉八仙"酒楼去喝酒了。二人来到城西的酒楼，千钧一发的时候救下被人围攻的童海川，但他中了毒。胤祯回贝勒府大厅取得长命丹给童海川服下。童醒来后说，那三个大汉乃是玲珑岛毒教"东方求败"的手下。

东方求败可不是简单的人物。20多年前他纵横江湖，最后九大门派联手才将其打败。他于是立誓不再踏足武林，一直住在玲珑岛上。这次卷土重来，中原武林必然又将有一场劫难。童又说对付毒教的关键是自己师兄于振武炮制的"避毒丹"，毒教下毒手的目的也就是为了夺取"避毒丹"。他又说，雍正的长命丹只能暂时抑制毒性的发作，解除自己身上的剧毒也只能依靠"避毒丹"。胤祯旋即说起宫内失宝的事情，童说从留下的玉佩来看可能与"燕子李"有关。"燕子李"和少林寺觉因大师甚有渊源，而觉因大师又是胤祯的受业恩师，所以到少林寺去一趟应该会有所收获的。童林要和雍正同行，临行前童海川交给两人"天罡剑法"和"雷鸣刀法"的秘笈，还给了童林一块"青龙玉佩"，说这是童林的母亲留下的，凭此可以找到童林的亲生父母。但是童海川始终不肯说出到底谁是童林的双亲。

刚要出城，雍正又被方总管招回王府，除了得到皇上御赐的夜明珠，还得知皇上是故意让心腹"燕子李"盗走八龙珠的。原因是皇上年事已高，贝勒又多，继承人难以选择，打算用这件事来考验谁最适合作太子。这个秘密是方总管透露给胤祯的，其他的贝勒还不知情，

但难保消息不会泄露出去。"燕子李"则是皇上安置在武林中的势力,现在可能在河南境内。(原来是个卧底!)

事情就不象抓贼那么简单了,胤祯决定先到景山找于振武师伯,于师伯的女儿于秀莨也是童林的师妹。城门有十四贝勒的心腹守着,胤祯和童林从王府花园的密道中出城。在京城郊外胤祯告诫童林,在路途中决不可泄露自己的身份。到景山顶又恰好碰到毒教的两个护法"七煞神居"和"玲珑神婆"围攻于秀莨。二人帮助于秀莨打败二护法后,得知于振武在与毒教"赤手罗刹"交手时受伤,现正在密洞中养伤。于秀莨将二人带到密洞前,胤祯用少林派的推血过宫手法帮助于师伯疗伤。没想到于师伯说毒教还不是始作俑者,最近两年江湖上新崛起的一个专门从事暗杀活动、挑拨武林同道、制造混乱的"无形天杀"组织才是幕后的黑手,前个月点苍派满门被杀就是他们所为,玲珑岛毒教也向"无形天杀"俯首称臣了。胤祯判断"无形天杀"的目的绝对不是为祸武林而已。

听说童海川受伤,于振武要立刻赶到京城看望,于秀莨则愿意协助二人找"燕子李"。到河南郑州城时天色已晚,三人决定到城中打尖,第二天再到少林寺去。在城门口看到了官府的告示,悬赏捉拿女飞贼杨飞飞。胤祯看见告示后脸色大变,童林一问才知道杨飞飞是胤祯在少林寺学艺时的女友,(好不正经的雍正,当和尚的时候居然还谈恋爱?!)后来由于门第悬殊未能结合。

一波未平,一波又起。街上巡查的几个捕头看中于秀莨国色天香,欲行非礼。没想到杨飞飞这时候突然出现,打散巡捕——她没有认出乔装打扮的胤祯一行。胤祯上前与杨飞飞相认,杨却掉头就走。

胤祯追赶杨飞飞到她下榻的客栈中,在表露完自己刻骨铭心矢志不移的感情后解释说,是因为宗人府的阻挠才在少林寺与她分手,这两年来无时无刻不在想念她。胤祯还答应找回八颗龙珠后一定带杨飞飞回京,因为他相信只要完成任务,成为皇储是十拿九稳的事情,荣登大宝也是指日可待了。等做了皇帝,宗人府还想管得着?

(花言巧语呀!)

至于杨飞飞成为飞贼则是因为她揭穿了郑州巡台郭光豹和少林败类铁头僧强抢民女、逼良为娼的勾当,而这两个人背后似乎还有某个贝勒是靠山。说话间几个捕头又找到这里,微服出访的胤祯当然不能暴露身份,所以双方大打出手。结果一个姓张的捕头招供出郭光豹和铁头僧是为了给六皇子胤祀"进贡"才强抢民女的,现在那些"供品"正关在官府的牢房里。

居然有人冠冕堂皇地作出如此卑鄙下流的事情,义愤填膺的四人跑到郑州衙门里找狗官算帐,搏斗中胤祯一刀杀死郭光豹,但是铁头僧却不知去向,他们在衙门侧面的地牢里解救出数名无辜民女。其中有一位叫春香的姑娘说她妹妹秋香和其他几个民女被转移到别处去了,请四人务必要救救她们。

铁头僧跑得无影无踪,郭光豹已经伏法,茫茫人海哪里去寻找一个只知道姓名不知道下落的姑娘? 但是既然有人苦苦相求,不答应也不是办法。胤祯忽然想到可以盘问上次在客栈里的那个姓张捕头。

既然是手下败将,张捕头也跑不到哪里去,只是没想到这家伙居然心灰意懒地退出衙门了(不是因为挨了少爷的老拳吧?!)。他说铁头僧的贼窝在嵩山脚下的一个山洞里,而且叫四人要小心些。

既然这样,想必铁头僧藏身的山洞一定有点猫腻了。四人依照张捕头的指点来到嵩山脚下的山洞中,消灭了洞外洞内的喽啰们后,在山洞深处找到铁头僧。不打死他显然是不行的,爽爽快快地救出秋香和其他的少女吧。

还未出洞时,遇见前来找茬的六贝勒胤祀。胤祯责问他为何干出这等伤天害理的事情,胤祀当然不肯承认了,虽然铁证如山,但他一边狡辩一边拿宗人府来做挡箭牌,最后无可退路还出手行凶。尽管他的武功还不错,尽管他也是京城有数的高手,但在四阿哥面前又怎么能讨得了好? 被胤祯狠很地教训了一顿。

打败六贝勒正要出洞，几个少林僧在洞口突然出手袭击，他们是来清理铁头僧这个败类的，反而将四人当成了歹人，幸好被觉因大师及时喝止。胤祯想起自己的使命，向觉因大师问起"燕子李"的下落，觉因开始吞吞吐吐的，劝胤祯不要再追查下去了。但这关系到皇位，胤祯怎肯罢休？

在胤祯的一再追问下，觉因大师终于说出"燕子李"在不久前被人暗杀的事情，国宝也从此不知下落。

"燕子李"当然不是浪得虚名，这样的高手居然被一刀干掉，对方的功力可想而知。大师还道出武林中的青城和崆峒也相继在点苍之后遭到灭门惨祸，剩下的华山、泰山、峨嵋和恒山四大门派居然无动于衷，很可能这四大门派都已经向"无形天杀"俯首称臣了。觉因大师还根据龙珠传说推算"无形天杀"将效仿努尔哈赤，将八颗龙珠分给八个得力手下一起打天下。而这八个手下弄不好就包括助纣为虐的四大门派，另外极有可能再加上武林四大名人：东魔东方求败、西怪萧天德、南僧了因和北道司徒朗。

武林的大劫迫在眉睫，看来不是讨回龙珠就可以善罢甘休的，联合武林同道，破灭野心家的阴谋比夺回龙珠更重要更有意义。

大师前往联络武当，其他人先行出发。在泰山十八盘上杀败泰山掌门的三大弟子李源、连自在和魏长空，在山顶打败掌门邱青岩，才知到"无形天杀"的首领是一个不明身份的蒙面人，武功奇高并且不似中原路数，只一招就将邱青岩打败。邱收下龙珠也是迫于无奈。在打败泰山掌门的师祖黑神君后，拿到八颗龙珠之一"正白珠"，并叫黑神君等泰山众人暂时避避风头，等到年底时到五台山大会上共同对抗"无形天杀"。接着四人又赶往四大派中最强的华山派。

华山之巅得到正黄珠。（又是一场大斗）华山掌门吕逊告知峨嵋和恒山已经倾巢出动到江南去了。本来打算到峨嵋山去的胤祯临时改变路线，四人又南下而去。

到了苏州郊外，胤祯提议去找学艺时的好友年羹尧，顺便打听有

没有恒山和峨嵋派人物的下落。在城中胤禛发现年羹尧的“富贵庄园”的地方现在改成了“风雷庄”，一打听才知道年家被人谋害得家破人亡，年羹尧不知去向。在街头又见到地头蛇“苏州三虎”调戏一个姑娘，四人出手相救，打跑三个恶棍后却发现那位姑娘也不知跑到哪儿去了。(好戏在后头)可是在酒店用饭时，“苏州三虎”又叫来他们的师父关霸天找胤禛寻仇。胤禛打败关霸天后放了他们，哪知刚才的那位姑娘从斜刺里飞出，几剑将这四个地头蛇杀死。她原来是杨小倩——年羹尧的表妹。

年家是因为偶然得到“武穆遗书”才遭此大祸的，杀得杀逃得逃，年羹尧被关在风雷庄的地牢中。谈话间，风平川与雷在天偷袭杨小倩得手，唯一的知情人也被杀了。胤禛杀死风雷二人。

在风雷庄大堂后面有一道玄铁门，其中一定有玄机。在床头柜的铜镜下找到一把玄铁钥匙，打开玄铁门进入密室，救出年羹尧。年羹尧说“武穆奇书”已经被自己烧毁，但书上的一字一句都牢记在心。

出庄时遇上乔装打扮的八皇子胤祈，胤祈对自己的恶行矢口否认，铁证如山下还恼羞成怒。打败八皇子，于振武和毒伤已愈的童海川赶来，说十四贝勒已经来到杭州，看来他跟恒山派和峨嵋派的神秘失踪的确有关系。童海川还带来方总管的密信，让胤禛找苏州隆大布号老板田文镜，称他可以帮上许多的忙。

家道惨变和小倩的死让年羹尧弃文从武，胤禛请于、童二位前辈护送年羹尧上少林寺拜觉因大师学习武艺。接着自己又马不停蹄赶往杭州。

在杭州找到隆大布号，出示方总管的密信，田老板将四人接入密室详谈。田文镜说十四贝勒行事十分缜密，难以打探到什么消息，只是江南五省最大的镖局——杭州的双龙镖局最近要摆什么擂台，说是总镖头李天虎和二镖头李天龙要退隐了，借擂台来选择镖局的继承人。

到双龙镖局门口看到有几个恒山派弟子围攻一位镖师，救下他

后得知恒山派攻打双龙镖局，李天龙兄弟失踪。童林和于秀莨进镖局内一探究竟却双双被恒山派大弟子于周南用毒药“断肠夺命魂”毒倒，打败他以后得知解药——还魂丹只有恒山掌门和二大长老才有，而李天虎被关在杭州城外的虎丘，就是由二大长老看守的。将童、于二人安置在隆大布号休养后，胤祯和杨飞飞赶往虎丘。

在虎丘打败恒山长老雷万均和雪满山，救出李天虎并得到还魂丹。李天虎说这次摆擂台其实是十四贝勒和“无形天杀”一手策划的，妄图铲除异己，控制住整个江南武林。

形势更加严峻，将解药送回布号。进入隆大布号时遭到峨嵋派的袭击，峨嵋掌门净嘉师太亲自出马。打败他们得到正红旗龙珠。而后胤祯按照田文镜的指点到城中，他在双龙镖局墙外找一个乞丐。乞丐不是常人，张口就要胤祯身上一半的银子(让小生又想起了仙剑)。乞丐得钱后说有人在虎丘等胤祯，还要求胤祯单身前往。虽然觉得其中又蹊跷，胤祯也只有涉险了。

到虎丘一看，原来是方总管。方总管说国宝丢失的消息使皇上一病不起，虽然关于龙珠的传说是假的，但同时失踪的翡翠镯比龙珠更加重要，因为它关系到朝廷在关外的一笔巨大的宝藏。方总管还说南宫世家和太极门的人也来帮助“无形天杀”，武当派前些日子已经全军覆没，叫胤祯千万小心。回到杭州城，童林说杨飞飞出门到城里转悠去了。

在空荡荡的双龙镖局里找到杨飞飞，她独自在暗处哭泣。原来“无形天杀”其实是叶赫那拉族人一手建立的，目的就是报复爱新觉罗族(根据COO少得可怜的历史学识，叶赫那拉氏和爱新觉罗氏都是女真族中的大部落，曾经为争夺领导权水火不容。结果嘛，当然是爱新觉罗占了上风，至于后来为什么叶赫那拉的慈禧当了太后就有好多典故了……废话少说——方杖语。)。杨飞飞自称汉人，且是“无形天杀”派来的杀手，无奈对胤祯情根深种一直不忍下手。说话间杨飞飞猛地拔剑刺向胤祯，而胤祯却不躲不让不闪不招不架，杨飞飞中

途撤招，让她屈服的不止是爱情。既然有了爱情，杀手的冷若冰霜当然也可以春风化雨。

大家一同到双龙镖局南面的擂台，击败太极掌门陈留守和南宫世家的南宫远。恒山派掌门任向天易容扮成李天龙的模样在台上叫战，胤祯跳上擂台揭发这是个骗局，并打败任向天得到正蓝珠，任向天交代出有些武林人士被关在西湖。十四皇子从墙头上飞身下来一掌击死任向天，并且向胤祯索要龙珠，兄弟反目。

胤祯请李天虎到西湖中救出被困的武林同道，自己则到栖霞山去寻找被劫的镖银和"无形天杀"的下落。山脚客栈的老板娘蓝菊花说，最近有几个猎户提到过"镖银"什么的，这是个很好的线索。胤祯刚刚到山腰的猎户草屋里，就发现猎户残死，一个蒙面人向客栈方向跑去。四人急忙又回到客栈，发现蓝菊花也惨遭毒手。童林在客栈里找到了来不及远遁的杀手，杀手在众人逼问下刚要说出真相，却死于从窗外飞来的细小暗器之下。发暗器的是四川唐门的掌门，号称"天下用毒第一"的唐可。在四人合力围攻之下，受伤的唐大掌门逃之夭夭。冷不防胤祯身后的蓝菊花忽然跃起，手持短刀刺向胤祯，杨飞飞挡住了胤祯。蓝菊花自称是十四皇子派来行刺的，而且那笔镖银也是用与将来夺取王位的。本是同根，相煎何急？

杨飞飞的伤势很重，胤祯让于秀茛留下照顾她，自己和童林一起去寻找医生。童林说在栖霞山上有位姓柯的神医，与义父童海川是故交。二人在山上找到柯神医，柯说准备一下随后就到山下的客栈。柯神医来了，杨飞飞的伤势得到控制，因为缺少孔雀毛做药引，所以未能痊愈。童林和于秀茛二人马上折返回杭州找田文镜想办法，胤祯则留在栖霞山照顾杨飞飞，顺便查探一下镖银的事。柯神医猜测到栖霞山上的"武林三怪"可能就是帮十四皇子劫取镖银的打手。

等杨飞飞痊愈，杀败"武林三怪"，破悉其他几个王子的阴谋，再上太行。

从栖霞山向北走到太行山上，打败五名寨主(有秘技哦！)。来到

山下的太行镇中，见到一位老汉在衙门前哭诉，胤祯上前询问，原来老汉的小女巧儿去铁枪庙上香一去不返，报官没想到还被打了一顿。四人来到镇北铁枪庙，打败北道司徒朗的徒弟东方白玉，进入内堂发现司徒朗和十皇子的秘密会场。打败他和十皇子以后得到镶黄珠。巧儿说出有个被十皇子称作"叔父"的人也跟这件事有关，还有一个蒙面大汉叫他们把翡翠镯送到山西大原的铁善寺。胤祯的叔父英王爷怎么也有干系？这翡翠镯怎么会落在十皇子手中？将它运到太原来干什么？

胤祯匆匆赶到太原，在城中又遇到毒教的两个护法。到铁善寺，哪知一进入内堂胤祯就发现脚下松动，然后就掉到一个陷阱里了。皇上赐给的夜光珠派上了用场。陷阱的出口在地道的中央，于振武和童海川赶到将众人救出。他们说英王爷阴谋篡位，打算在万龙峰上用"天下英雄令牌"号令武林人士帮助实现野心。

情况看来越来越严重了，胤祯立刻要赶到万龙峰去。于振武给了一颗避毒丹，以便通过毒教的玲珑岛。而童海川要童林顺便到八卦山探望师祖无忧子。童、于二位大侠被在旁守候多时的赤手罗刹及毒教二护法暗算身亡。胤祯打败他们后在寺中最北面的房间里发现了英王爷私制的龙袍和玉玺，从铁善寺主持口中得知翡翠镯已经到八卦山西怪萧天德手中。

在八卦山脚找到隐居的无忧子，他交给童林一把紫金刀，叫他拿去给仙女峰紫阳观的张明真道长，道长会告诉童林他的亲生父母。八卦山庄中打败萧天德，得到镶白珠，并在大厅北边的书架上拿到一张八卦符。走到山庄北面的八卦坛上使用八卦符，进入八卦坛里杀败守卫翡翠镯的四大剑客，拿到了盒子。胤祯打开盒子却发现里面空无一物，藏宝图早已被人拿走了。

出八卦坛到一个小渔村，海的对面是玲珑岛，再过去就是万龙峰。杀入水寨铲除黑白双魔，在水洞尽头找到一艘渔船，回到渔村中，在南面的一棵树下找到一个渔夫开船。乘船来到玲珑岛，岛上瘴

气弥漫，令人作呕，幸亏避毒丹可以抵御毒气。在岛上打败毒教的“高手”薛义，手刃赤手罗刹。聚义堂里打败东方求败，拿到镶红珠。东方求败说，真正的藏宝图已经由广元寺的南僧了因和尚看管，还说“无形天杀”现在已经控制了大半个武林。

看似风平浪静的江湖已掀起撼然大波，胤祯等前往广元寺。杀死了因的徒弟慧如，在墙上的一幅画后找到了藏宝图。所有失落的宝物就只缺一颗镶蓝珠了。离开广元寺到了麒麟村，江南大侠甘凤池就住在这里。村子中见到“莫氏三剑”围攻一个年轻人。这个年轻人叫甘虎，是甘凤池的儿子。甘凤池告诉胤祯，广元寺中的慧如其实是了因的儿子，所以了因是不会就此罢休的。(啊??!!)了因果然追踪到麒麟村，胤祯在甘、白二人的协助下打败了因。了因战败后交出镶蓝珠，并与胤祯约定在中秋之夜决战五台山。杨飞飞忽然晕倒在地上。

胤祯赶快到村中找郎中，哪知在湖边找到柯神医。柯神医的诊断结果让胤祯欣喜若狂：杨飞飞是有孕在身，由于搏斗时使力太多才晕倒的。留下杨飞飞在麒麟村休养，胤祯和童、于二人继续追查英王爷谋反之事。

西行，一路上找麻烦的人实在不少，怎么都是大内高手(血滴子?我还没有当皇帝啊)。原来这些人都是其他几个皇子派来的。杨飞飞赶了上来，带来甘凤池的口信：英王爷得知藏宝图被夺，将武林大会提前到八月十五。胤祯决定立刻上万龙峰向天下英雄揭露英王爷的图谋。

爬上万龙峰，根本找不到英王爷的旭宝楼的人口在何处。胤祯想起甘凤池的师兄贺道长就在附近，决定求助于他。从普济寺普济法师手里夺取“九宫钥匙”打开旭宝楼。英王爷果然在里面。劝说无效后打败英王爷，英王爷畏罪自刎。临死前英王爷说胤祯在广元寺拿到的藏宝图是假的，真的藏宝图已经交给十七格格，将被带上五台山送到大贝勒手中。

从旭宝楼的侧门出去来到仙女峰。童林想在紫阳观里询问自己身世，找到张道长将紫金刀交给他，得到一颗圣药——紫晶丹。张道长说出十七格格的师父住在仙女峰的玄真观里叫玄真姑，但是他仍没有给出童林的身世之谜底。淘气的十七格格承认英王爷曾经给过她一个锦盒，但是不知道里面是什么东西。格格还要与允胤验证武功，这时玄真仙姑出现，硬说胤祯欺负她的徒儿，不给胤祯等解释的机会。搏斗中童林的玉佩掉落在地(上次在京城里童海川说这是童林的生母留下的)。想不到玄真仙姑竟然就是童林的母亲，而童林的父亲居然是当今皇上康熙！他也是贝勒爷啊！

原来玄真仙姑和童海川青梅竹马，后来玄真被选为秀女人宫，宠幸一时，最后遭陷害被打人冷宫。童海川回到京城，才知道玄真人宫的事。作为皇帝侍卫的童海川只能深夜人宫见玄真，玄真求他带走童林，以免在宫中被害。后来前朝长公主独臂神尼(阿九，九难，铁剑门木真道长的传人……“快捂住他的嘴，说到金庸小说就来劲，十八掌打晕!”——方杖总是这么没有人性。)行刺康熙时进人冷宫。她可怜玄真的遭遇，带玄真突围来到仙女峰，并收为徒弟。

小姑娘，讲道理就可以了，何必动手啊？十七格格将藏宝图交给了胤祯。只见年羹尧突然出现，并且带来一个惊人的消息：“无形天杀”的首领不是别人，正是少林方丈觉因！他组织了“无形天杀”来削弱瓦解中原武林的力量，又利用国宝丢失事件使几个皇子互相争斗，还勾结英王爷谋反，妄图实现独霸武林乃至为祸朝廷的野心。觉因还在这次武林大会的地点埋设了炸药，打算把与会的中原武林门派的精英全部消灭。

事不宜迟，应该立刻到五台山去阻止觉因的阴谋。在离五台山不远的一个亭子里见到了因和尚。在五台山上遇见大贝勒，胤祯说出秘密，没想到大贝勒反而出手袭击，找打！觉因当然不会承认啦，后来终于露出本来面目。原来他是叶赫那拉族人，组织“无形天杀”是为了叶赫那拉与爱新觉罗两大家族之间的仇恨，“燕子李”其实是

被他所杀。他故意将宝物流入江湖，让几个贝勒反目成仇，同时让武林不得安宁。而且杨飞飞居然是他的女儿。杨飞飞求觉因忘却上一代的仇恨，胤祯也愿意帮他重振叶赫那拉家族，但觉因执迷不悟。胤祯只好与童、于二人与他作殊死搏斗。

元凶伏法，一场浩劫消失于无形之中，但一波未平，一波又起。方总管上山来说皇上病危，召几个贝勒赶快回京，而童林和于秀莨则到玄真观中陪伴玄真仙姑。杨飞飞想让胤祯放弃皇位，跟她远遁天涯隐居起来。但是胸怀大志的胤祯却一再说明皇位和感情并没有冲突。杨飞飞觉得胤祯将权力看得比自己还重要，自己又出身草莽，又是反叛的遗孤，感到在这个世界上无依无靠，悲从心头起，纵身跳下了绝情崖。

胤祯成功地坐上了龙椅，杨飞飞却是他心中永远抹不去的伤痛。事实上杨飞飞并没有死，跳崖的她被松树托住，又碰巧朝中大臣陈世官的母亲上香路过，将她救起并带到京城，只不过杨飞飞隐瞒了自己的身份。后来杨飞飞和陈世官的夫人同时生产，雍正得到密报，让陈世官带杨飞飞和孩子入宫，试图相认。杨飞飞事先得到讯息，她看透了雍正是深谋远虑，纵横天下的英雄男儿，却不是可以舍弃江山只求钟爱一生的痴情人，当夜与儿子逃走，不知去向，她实在不愿意再见到胤祯，因为她也不知道再见到他之后自己会作出怎样的选择。这却害苦了陈世官，他只得将自己的儿子冒充杨飞飞的孩子交给雍正。雍正信以为真，故而对这个孩子宠爱有加，刻意造就，这就是后来的乾隆皇帝…… 陈世官的第三个孩子就是后来身为"红花会"总舵主的陈家洛。为了恢复汉人江山，囚乾隆于六合塔上，擒福康安于紫禁城中，与无数风流英雄演绎了一出出爱恨情仇交织错结的历史剧。这一段野史在金庸如神的笔下就化作了《书剑恩仇录》的故事。（这一段插播总算没有被方杖发现!!!）

《君临天下》的游戏方式和《侠客英雄传 3》如出一辙，出招漂亮华丽。绝招和合击技层出不穷，剧情的设计也跌宕起伏，就是有些对

话拖沓冗长,让人好不厌倦。游戏采用45度视角,鼠标操作,只用640×480的分辨率和256色,画面差强人意了。



爱蒂丝的魔法冒险

类型：角色扮演

语言：中文

评价：★★★☆☆

方杖语：……

游戏背景

在远古时代，在一片少有人知的岛屿上有一个美丽而有充满冒险的国度——丝妮雅王朝。在美丽的女王丝妮雅的领导之下，这片充满梦幻的国度在不停地向前发展。魔法和科学的同步发展，成为这个伟大的、不可思议的史前文明的主要动力。千百年过去了，丝妮雅王朝现在已经到达了一个几乎是可怕的顶峰，一系列超前的科学技术被开发研制出来，迅速地普及开来。当时的魔法和科技并不是后世可以想象的。

可是，这个让人向往的国度，却在一夕之间销声匿迹了。往日繁荣的城市顿时消失了，而且也没有一册史书记载这一段历史。但是后来住进这座古城的人们利用那些残留的文化开创了一个新的王国——圣德拉王国。

在这座城市里有一位可爱的红发少女，她出生在这个新生的王

园中，她从不知道她的父母是谁，她是戴着刻有自己姓名的项链被人收养长大的。而她正是这个游戏的主角。一个充满阳光与勇气的故事开始了……

游戏攻略

3月3日的早晨，爱蒂丝还在睡觉，刚刚醒来就看到葛丝愤怒的脸："魔法学院的校长找你呢？你竟然还在睡觉！"迷迷糊糊中，爱蒂丝来到了魔法学院。魔法学院的校长给爱蒂丝介绍了一位中年魔法教师——后来的魔法道具屋的老板恩德里先生。恩德里的魔法道具屋马上就要开张了，但是他还需要一些道具，希望爱蒂丝能够帮忙找一下，并答应给爱蒂丝一些报酬，并给了爱蒂丝所需的出入证。爱蒂丝觉得报酬还可以，于是就决定帮忙，整理好自己外出的道具以后就出了城。

一边战斗，一边采集材料，不知不觉间，爱蒂丝来到丝妮雅之湖最深处，那里有一个古老的石像——丝妮雅女神。看到女神那美丽的笑容，爱蒂丝渐渐地睡着了，当她醒来的时候她发现自己正躺在自己的家中。自己想了好半天也想不到自己为什么会在自己的家中，幸好自己已经找到了恩德里所需要的所有道具，可以到他那里交付任务了，得到了报酬可以轻松一下了，到酒吧中让自己放松一下吧！

恩德里的魔法道具屋开张了，不过少不了我的帮忙，3、4月没有什么事情，你可以再接受一些魔法道具屋的任务，赚一些报酬，反正自己也没有什么事情。同时爱蒂丝在森林的深处会发现一个无人居住的小屋，一定要记住这个小屋的位置，这对你以后游戏的发展有很大的影响啊！

4月16日，白昼，爱蒂丝再次来到小木屋的附近，听到里面有打铁的声音。处于好奇的心理，爱蒂丝自己进入了小木屋，见到一个光头铁匠坐在屋子里，正在打铁。爱蒂丝与他交谈，虽然他说话很凶，但是爱蒂丝觉的他心眼不错。

5月10日，从森林深处往回走的时候，碰到了一个年轻人，他告诉爱蒂丝自己迷路了，并且说自己叫"安德鲁"，他想让爱蒂丝为他带路，爱蒂丝看他那样子就偷偷地笑起来，并向他诈骗了一百金币。

5月20日，爱蒂丝经过了漫长的采集道具的历程，正在自己的家中休息。却被突然来到的葛丝吵醒，并告诉爱蒂丝：新导师已经来了。爱蒂丝一听到这个消息，就想给新导师一个好的印象，她马上起床赶紧来到魔法学院。看到自己的新导师，自己差点没有昏过去，自己怎么也没有想到，那个新导师竟然是自己在森林诈骗的那个年青人。还好他好象并不介意。在这以后的一段时间里，你并没有什么重要的事情，你可以来到魔法学院，和安德鲁学习新的魔法，在这一段时间里，你可以提高你的知识和技术，这对你以后的冒险是有很大的帮助的。同时在这一段时间里你还可以在道具屋中买到一些很有用的东西。一定不要错过呀！

7月16日，当爱蒂丝从魔法学院中回来的时候，酒吧的服务生哲尔告诉爱蒂丝，在她的家中皇家图书馆官长正在等她。爱蒂丝赶快回到家中，发现皇家图书馆官长已经等候多时了，他请求爱蒂丝帮忙寻找一个叫做"紫壁之矿石"的东西。那东西可以在妖精森林的深处的矿井中找到。爱蒂丝想到自己在搜集材料的时候看到过。通往妖精森林的道路已经被一块巨石挡住了。但是图书馆长告诉爱蒂丝在皇家图书馆中有一条通往妖精森林的通道，并且给了爱蒂丝一个皇家图书馆的出入证。第二天，爱蒂丝来到皇家图书馆中，发现有很多的有关魔法的图书，就看了起来。在从皇家图书馆回家的时候，碰到哲尔，哲尔请求爱蒂丝帮他做香水送给他的女朋友(香水的制作方法可以在皇家图书馆中查到)，马上开工。第二天，爱蒂丝把做好的香水送给哲尔，然后就前往妖精森林。刚刚进入妖精森林，爱蒂丝就看到一个绿发妖精正在湖中心画画。湖水拍打着她的脚心，微风吹起……，真是好美啊！哎呦！真痛，不是在做梦吧？继续向妖精森林的深处前进，最后爱蒂丝看到一个已经废弃的矿井。矿井里很暗，不过爱蒂丝还是硬着头皮，走入这个矿井里。可是忽然之间又被一位老者带了出来。

7月26日，爱蒂丝回到皇家图书馆，把昨天的经历告诉了馆长。馆长听到这个消息，感到很吃惊。"那个老者，可能就是传说中的贤者吧！你说的那个光芒，可能就是光石粉。只要找到贤者，得到他使用的光石粉，就可以进入矿坑了。"

到哪里才能找到贤者呢？爱蒂丝带着疑惑，离开了图书馆。

7 月 27 日，爱蒂丝再次来到森林小屋前，碰到一个叫奈维尔的妖精。噫？这不就是那天在湖里画画的妖精吗？"我想请你做几种染料。做好了，就请到长老之树来找我。"奈维尔说着，消失在森林的茫茫绿色中(奈维尔要的染料的主要原料在矿坑门前找)。

8 月 9 日，爱蒂丝到妖精森林，将三瓶染料交给奈维尔，得到十瓶光石粉。

9 月末，爱蒂丝进入酒吧，打算好好地寻问一番，却猛然发现一件奇怪的事情：老板的身上竟然有爱蒂丝制作的香水的味道！难道哲尔喜欢……安德鲁竟然也在这里。爱蒂丝上前跟他谈话，学会"枯木"、"湖水"的提炼法。

10 月 13 日，爱蒂丝来到妖精森林。刚刚走出山谷，就看到奈维尔面无人色的站在那里。"不得了了！爱蒂丝，长老之树要腐烂了。"爱蒂丝赶紧去看看。"天呐！这么多虫卵！"爱蒂丝觉得直想吐。"放心吧……，奈维尔。我一定会解决这个问题的！"爱蒂丝赶紧回到自己的家中，爱蒂丝做了一瓶除卵剂。治好了长老之树后，发现长老之树的附近，到处都是珍贵的材料。

12 月 23 日，在森林木屋里，又见到铁匠(这对以后的发展有很大的影响)。铁匠告诉爱蒂丝贤者住在雪原的高塔上。到了贤者的家，贤者告诉爱蒂丝如果她想得到"光石粉"就必须先拿到"紫水晶"来交换。进入矿坑，在矿坑的最深处终于找到"紫水晶"。正在这时一个名叫"贾格"的男孩冲了过来，要抢夺"紫水晶"。爱蒂丝逃跑了。回到了贤者的家，发现贾格正在和贤者吵架，而且还好象正要动手。爱蒂丝赶上去，阻止了他们。贾格弄出一个盔甲战士来和爱蒂丝纠缠，自己却偷偷地逃跑了。爱蒂丝费了很大的功夫才击败了那个盔甲战士，贤者告诉爱蒂丝要赶快阻止贾格使用紫水晶打开丝妮雅之杖，如果贾格能够成功地使丝妮雅之神复活，圣德拉王朝将被地下的丝妮雅王朝取代。爱蒂丝和贤者一起来到矿坑要阻止贾格的行动，可是贾格并没有来到这里，但是就在爱蒂丝来到矿井的最深处时，爱蒂丝的项链与巨壁发生了共鸣，丝妮雅之杖开启了！贤者解释说："项链也是用紫水晶做成的，所以有同样的效果。"为了阻止丝妮雅女

神的复活，贤者和爱蒂丝在丝妮雅神像之前祈祷，要进入天空遗迹，条件是爱蒂丝的级别必须到达50级。如果你没有到达的话，就赶快升级吧。

几经攀援，爱蒂丝来到了一个平台，上面有一个骷髅。爱蒂丝要埋葬好骷髅，贤者只好自己先去天空遗迹的中心神殿。爱蒂丝完成好埋葬的工作，贾格也来了。贾格告诉爱蒂丝一个故事："丝妮雅女神本是个野心家，要征服整个世界。"于是，丝妮雅国度边境的其他小国纷纷联合起来对抗丝妮雅。但是，在丝妮雅之国强大的魔法下，他们不得不屈服了。丝妮雅统治大陆几年后，突然神秘消失了。那些被迫屈服的国家立即把握时机，攻打丝妮雅王国。最后，双方弹尽粮绝，同归于尽。百年后，一个专门负责调查史前文明的调查组发现了这个天空的遗迹。贾格、贤者都是这个调查组的成员。他们刚刚登上这个遗迹，便有一个女孩的声音告诉他们，这里是丝妮雅女皇长眠之地，不希望任何人打扰。组长决定留下来看看情况再说。但贤者却很想得到传说中的无价之宝——丝妮雅之杖、丝妮雅之衣。半夜的时候，贤者偷偷来到了遗迹的中央神殿，开启了丝妮雅的封印！当调查组的成员来到的时候，只看到一个少女在和丝妮雅战斗。因为事出突然，调查组的大部分成员被剑气所杀，只剩下贾格、组长和那名少女。丝妮雅的强大远远超出了他们的想象。组长只有牺牲自己，紧紧抱住丝妮雅，才给了少女一个反击的机会，让她发出封印。在被封印之前，丝妮雅念出了最后的咒文。组长在这一刻，用尽了自己的法力将贾格送回地面。终于，丝妮雅再度沉睡了。但是，丝妮雅的预言仍在耳边回荡："我会回来的！我一定会打破封印……这个大陆是我的！"贾格不能辜负组长的期望，一定要阻止贤者的愚蠢行为！

当他们来到中央神殿的时候，贤者已经死了。一个声音呼唤爱蒂丝去揭开封印。另一个声音从脑海里飘来，与丝妮雅对话。两个声音越说越僵，终于动手打起来了。好不容易，爱蒂丝战胜了爱蒂丝女神，大地重新恢复了平静。

贾格和爱蒂丝回到地面上，一起去拜祭爱蒂丝的父亲，也就是组长的坟墓。这是，脑海里的那个声音又飘来了。她告诉爱蒂丝，她就是那个与组长一起封印丝妮雅的女孩。当时她用魔法带着爱蒂丝从

天空逃回地面，却没想到年幼的爱蒂丝根本没有抵抗魔法的能力。为了救爱蒂丝，她放弃了自己的肉体，与爱蒂丝融合在一起。这样做却使她们的记忆互相干扰，结果两个人统统失去了大部分的记忆。

1 月 15 日，一个叫做爱玛的女孩来找爱蒂丝，通知她 2 月 14 日的皇家舞会一定要出席。

游戏结束了，爱蒂丝在这片大陆上幸福地生活着，她不断地学习魔法的技巧，并无私地把它们传授给她的学生们……

游戏的结果是多种多样的，只要时间到达 2 月 14 日，游戏就结束，无论你的情节发展到什么地步，这一点还需要多加改进，不过游戏的设想还是不错的。

游戏技巧

1. 对于别人的委托虽然到时间没有完成，并没有什么妨碍，但是这样会使你失去信誉，对以后的发展有一些影响。另外，这些委托也是有报酬的吗！

2. 城外的一些敌人可以躲过去，省掉一些时间，这样会使你在游戏的最后阶段有很多富裕的时间。不过如果你想多升级的话，就另当别论了。

3. 在没有委托的时候，可以多到城外找一些道具，以后可能会用得到。

4. 合理使用一些道具。如：柔和之翼……



创龙传

游戏类型：角色扮演

语言：中文、韩文

出品公司：旭力亚

评价：★★★☆☆

方杖语：韩国的游戏不容忽视。

游戏攻略：

当我醒过来的那一瞬间，除了有着无比疼痛的感觉之外，更对于四周的环境感到陌生。我发现我身处在一个很大的洞穴当中，微弱的光线从头顶与洞口穿透进来，其余的只是黑暗与空荡一片。这到底是什么地方？难道我在做梦吗？这样的想法出现在我的脑海里头，可是我马上察觉到做梦的话是不可能会有疼痛感觉的，我想，我真的因为不明的强大力量，来到了这个完全陌生的地方。

走出洞口之后，刺眼的阳光照映在我的脸上，等到我定神一瞧之后，更加确定了我的观点。虽然外头的原野是如此地翠绿万分，给人一股说不出来的痛快舒畅，但是居然有怪物在前方不远之处徘徊，既使以前玩过很多角色扮演游戏的景象皆是如此，可是自己真的碰上这样的事情，难免还是会觉得诡异无比。

怪物就是怪物，而且还稍微有点难缠，幸好我自认身手还算不

错，很快地就将他们全部解决掉。好不容易通过了原野，我来到了一个村庄里头，经过询问村民，我得知这里叫做伊特罗村。这里的建筑算是蛮有特色的啦！全部都是清一色的平房建筑，对于长久生活在都市当中的我来说，实在是多了很多亲切感。为了想要了解更多有关这个世界的一切，我尝试着与许多的村民交谈，总算知道这个世界好像叫做哈摩尼亚，最近似乎发生了许多奇怪的征兆，导致人们开始觉得有些恐慌与无助。

就当我想要走出村庄的时候，卫兵却跟我说崔西不准任何人走出村外，这实在是太过份了吧！所以我就气呼呼地走进村中最大的房屋里头，在里头找到了崔西，不过我不得不说一句话，我可真的没有碰过口气这么凶巴巴的女孩。当我试着说明来意时，崔西反过来询问我是谁，她说村里头的人她全部都认识，就是我没见过也不认识，我只有跟她说，当我醒过来的时候，我就已经在这里了。起初崔西还不怎么相信我所讲的话，我也忍不住对于她那般"平易近人"的样子多有抱怨，没有想到却被她给听到了，所以我就赶快将话题转到了天气上面。

崔西认为我大概就是帕力士所要找的人，所以不管我说什么话，她就是要带我去见帕力士。帕力士是谁我是不晓得啦！不过先前从村民的口中，我是得知崔西之所以会来到伊特罗村，就是奉帕力士之命令而来的。嗯……看来帕力士一定来头不小，说不定还有三头六臂呢！

这样子才有办法可以管得住崔西。可是，我根本就不想见什么帕力士，我只想要离开这个鬼地方赶快回家，结果崔西顺水推舟地跟我说，要回家的话就要乖乖听话才行 。

我不禁抱怨崔西的脾气，不过我更想知道帕力士到底是谁，这里又是什么地方，崔西好像慢半拍的终于明白了，我应该不是这里的一份子，难怪我会不怕她。可是啊！就算我是这里的人，我也才不会怕这种凶婆娘呢！我当然没有把这些话讲出来，要不然就要想办法躲过崔西的攻击。崔西说他们这个世界叫做哈摩尼亚，不晓得我所身处的世界是叫做什么，但是最后她又补充了一句话，叫我以后不要说她很凶，要不然就饶不了我。现在怎么办？大概也只能先

去问问帕力士，弄清楚整件事情的来龙去脉吧！

崔西出马果然不同凡响，卫兵一看到崔西出现，果然就乖乖地让路让我与崔西通过，真不晓得是因为崔西真的是一个很重要的人物，还是因为连卫兵都招惹不起崔西的脾气呢？无论如何，我们总算是走出伊特罗村，村外的世界更为广大无比，而且道路系统维护完善，所以不用怕找不到想要前往的地点。崔西带着我一直往东北走去，来到了一个狭窄的山谷里头，好像是叫做开特峡谷之类的名字吧！但是很不幸，前面居然有一颗大石头挡住了去路，连崔西也不知道这是怎么一回事，所以只有先回头弄清楚情况再说。

回到伊特罗村之后，我们恰巧在路上碰到了一位大叔，他跟我们说不久之前曾经出现过 紫色头发且长得像扫把的一个怪人，他自称自己是了不起的科学家，并且还拿出黑色会喷火的蛋，说这个东西就叫做炸弹。炸弹？哇！总算听到一个我熟悉无比的名词了。看来，我跟崔西得先要找到这个怪人才行罗！开特峡谷之所以会被大石头挡住，八成也是这位先生的杰作之一吧！真是差劲！自己闯出来的祸也不收拾干净就三十六计走为上策。

二度出村之后，这回我们往东南方的伊洛新村走去，这是一个有着漂亮溪流的村庄，看到清澈无比的溪水之后，不禁让我暂时忘掉了这一切令人烦恼的事情。可是当我们进入旅馆之后，却听到老板说西边有强盗的贼窟，所以我们就决定在村庄里头先打听一下消息。根据村人指出，强盗的出现带给他们生活上很多困扰，大家无不希望有人能够出面打败他们，这样子村民才能够安心地生活。我们最后在酒馆里头碰到一位刚刚从强盗手中逃脱出来的村民，他告诉我们之前他是在西边森林被强盗抓去，虽然趁着强盗不注意的时候溜走，不过还有另外一个人在他们手上。

另外一个人？会不会就是那个怪人呢？崔西二话不说，马上就拉着我冲进了伊洛新村西边的森林当中。森林里头的怪物可不少，可是因为加入了崔西这个好帮手，所以我对付起 怪物可以说是轻松不少。走了一段路程之后，我们看到前方不远处有栋木屋，崔西推测那应该就是强盗窝，不过我忍不住对于她那说话的口气抱怨了一下，但是崔西这个时候只想要拼命一探究竟，也懒得理会我有什

么样的反应。

就在这个时候，强盗正在向被抓来的人施暴，崔西认为现在就是现身的好时机，于是与我一起走到了木屋前，并且直接开口向强盗头子毕林则要人。毕林则却放话说敢闯入此地就已经不可饶恕，居然还敢跟他们要人，崔西更不甘示弱地说，看他等一下还笑得出来笑不出来。两个人口气一样冲，我只有在一旁不断摇头，毕林则表示他本来就是坏人，所以管他讲话够不够文雅，但是他觉得一个女孩子讲话不要那么低俗，要像一个女孩子才行，别人才会说你漂亮。听到毕林则这样讲，崔西更是火冒三丈，马上发挥了她无比惊人的实力，将毕林则一伙人打得落花流水，看到这样的景象，我不禁要庆幸我不是她的死对头，否则铁定会死得很难看。

成功将人质救出之后，我赶紧问他是不是就是制造炸弹的科学家，可是当他听到炸弹这个名词之后，却是满脸的怀疑与不解。崔西实在忍不住骂了起来，问他是不是就是堵住开特峡谷的罪魁祸首，人质觉得有些哭笑不得，还说他怎么可能会自断财路呢？我仔细追问之下，原来他是一名商人，他的工作就是从开特盆地之外购买武器与防具，然后再转卖给开特盆地的商店。不过商人却接着表示，先前他前往拍立村做生意的时候，刚好就碰到过制造炸弹的科学家，我赶紧询问拍立村在那里，商人跟我说只要继续往西走出森林即可抵达。商人忍不住对崔西讲话的口气有所抱怨，我只能替已经在旁边生闷气的崔西解释说，其实她讲话语气一向如此，并没有什么恶意。

在商人决定要在森林入口贩卖物品之后，我们与商人告别，继续往西走来到了拍立村，可是我们在村庄里头找了老半天，就是没找到紫扫把怪人的踪影。从村民的口中得知，怪人似乎跑到了山上进行实验去了，不过听到很多人都说怪人触怒了山神，所以才会天天听到打雷的声音，但是奇怪的却是根本就没有下雨。虽然表面上我没有说什么，心里头却对于人们的反应感到好笑不已，我想那个打雷的声音应该就是怪人制造的炸弹之爆炸声响吧！看来怪人的实验真的是蛮成功的嘛！

不过这个时候并不是称赞怪人的时候，我们马上就出村来到了

北方的深山当中，就在我们打算进屋查看的时候，突然听到旁边传来了炸弹爆炸的声音，我想，那一定又是怪人的杰作。绕了一圈来到怪人面前之后，发现他被一堆怪物所团团围起来，怪物领袖倍尔愤怒地说道，像他这么低贱的人居然敢这样子对他，但是怪人反倒过来称赞他的确跟别人不太一样，所以才能够承受他这个天才艾迪所发明的东西。就在这个时候，崔西开口向倍尔要人，说我们有事情要找这个怪人，倍尔当然是不可能会听从我们的，所以一场战斗是不可避免的。

好不容易将讨厌的敌人全数打跑之后，崔西依然不改其本色，马上就质问艾迪是不是他将开特峡谷给堵住的，结果艾迪很高兴地表示说，那的确是他这个天才的杰作，不过那是试验造成的，火药的份量可能弄得太多了一点，所以才会造成这样的后果。交谈至此，艾迪果然就跟其他人一样，忍不住问我崔西讲话都是这么粗鲁吗？我只有无奈地告诉他那是她的本性，可是我也直接了当地说他似乎也好不到哪边去。一旁的崔西实在听腻了大家讨论她，于是大声地嚷嚷要艾迪负责打通开特峡谷，否则只有死路一条。

看来，艾迪也终于领教了崔西的脾气，所以也只有乖乖地跟着我们来到了开特峡谷。艾迪看到大石头之后，告诉我们开特峡谷当时崩溃的时候，连他自己都吓了一大跳，但是最后又补上一句"天才做出来的东西就是不一样，实在是骄傲得无可救药啊！"崔西不耐烦地要求艾迪赶快将这些石头给弄走，果然不出我所料，艾迪又自豪地表示要我们欣赏他这位天才厉害的地方，只见将迅速地将炸弹放置完毕，并且要我们离开石头避难，因为炸弹的威力真得很大。虽然我不怎么欣赏艾迪讲话的口气，就跟崔西那幅得理不饶人的样子一样有点惹人讨厌，可是我不得不对他的智慧感到佩服，因为就在那短短的几秒钟之内，堵住开特峡谷的大石头即时化身为无数的小石头，并且朝着四周飞散而去。

我缓缓走到早已消失的大石头前面，表示说想要快点找到帕力士，因为我实在是受够了这个奇怪的世界与人们，可是当我这么说的时候，艾迪却表示能不能够一起跟去看看，他说他相信隐密地最适合做研究。提到隐密地，崔西就马上想到那群怪人居住之地，艾

迪听到崔西这样讲，很不高兴地回嘴道，那些她口中的怪人可是跟他一样全部都是天才，只是其思想太过先进，大家一时无法接受罢了。

我对于两人的交谈一脸迷惑的样子，艾迪于是解释说，那是一群没有被人们肯定的科学家所建立的城市，而且那边有着很多哈摩尼亚所无法想像的东西。听着听着，我不禁对于这个城市感到好奇起来，因为我就是来自一个以科学为主的世界啊！崔西却表示说我们没有那么多时间，可是我还是很想要找个机会去这个隐密地看看，因为既然名为隐密地，一定是很多人都不知道的场所。我询问崔西可不可以让艾迪跟着我们一起行动，她相当不耐烦地表示没有时间管那么多事情，随便我们怎么决定，其实言下之意就是私下同意了我的建议，只是她不太愿意正面承认罢了。不过在此之前，我们还得要先想办法通过开特峡谷才行，幸好这里的怪物虽然还不算少，可是由于道路并不怎么复杂，我们很快地就来到了开特峡谷的另外一头。

不过我们才刚刚踏进南方的卡南村，艾迪就直喊着想要休息一下，崔西当然免不了又要抱怨不断，说都是艾迪害得她担误了不少时间，这个时候赶路都快要来不及了，居然还说要休息？可是我的肚子实在是饿得要命，所以我相当赞同艾迪的建议，崔西看实在搞不过我们，也只有放任我们有点任性的决定。不是我在说，卡南村的房屋建筑真的有够古怪，所有的村民似乎不分彼此地将所有的房屋全部连接在一起，差点没有搞得我们快要疯掉。从村民的口中得知，原来村庄北方就是帕力士居住的火宫殿，听到这个消息，我实在是觉得高兴，事情总算是会告一段落了吧！但是其他的村民又告诉我，据说这儿个村庄附近有骗子行骗，提醒我们最好要小心一点。

我们沿着房屋来到了位于东南方的餐厅，看到一张张可爱的椅子之后，我实在是忍不住地跑过去坐了下来，因为几乎走了一整天的路，我的腿都快要走断掉了。这个时候艾迪开口说道，他初次见到我跟崔西的时候，觉得我俩的个性简直就是南辕北辙，还说崔西讲话很随便，我却有种尊敬她的感觉。不会吧！怎么我不这么觉得

呢？连一旁的崔西都在抗议难道讲话就不能够直率一点吗？不过也觉得是替我带来了很多麻烦。

突然从隔桌传来一句话，吸引了我们的注意，因为那个人说我不是这个世界的人，他怎么会知道这件事情呢？崔西询问他是谁，俄斯说他是一位流浪音乐家，也有人说他是流浪诗人。第一次听到这件事情的艾迪，好像还蛮怀疑俄斯所讲的话，不过我满脑子都是想要回家的念头，于是赶紧追问他有没有办法可以完成我的愿望，虽然俄斯趁机狮子大开口，说天下没有白吃的午餐，假如给他100金币的话倒还可以考虑一下。崔西叫我不要相信俄斯讲的话，但是我根本就听不进去，可是我身上并没有那么多的钱，我还是把身上所有的金币全都给了他。俄斯于是告诉我，在卡南村北边山脉有一个洞穴，只要通过洞穴里头的时空镜就马上可以回家，听了这个消息之后，我连东西都没有心情吃了，急忙想要赶到俄斯所说的那个洞穴去，爱看热闹的艾迪当然不会放过这个难得的机会，崔西更是一边跳脚一边连忙跟了上来。

我们依照俄斯所说的位置，来到了卡南村北边山脉的洞穴里头，空荡荡的空间倒是有着不少的怪物，不过我还是很快地就在洞穴的最底端发现到了一个宝箱。就在我想要查看宝箱里头的物品时，把守宝箱宝物的坎斯非常不友善地询问我们究竟是谁，我不发一语，一心只想要取得里头的宝物，所以我们很快地就开打了起来。将坎斯打败之后，我兴奋地将宝箱给打了开来，结果里头放的居然是……麻痹长刀？天啊！怎么不是时空镜呢？害得我的心情一下子从山峰跌倒了谷底。崔西见状直说她就知道俄斯是一个大骗子，头也不回地自己一个人朝洞口的通道走去，因为我很担心崔西的火爆脾气可能会引来一些麻烦，所以就赶紧与艾迪赶回卡南村去。

在卡南村的旅馆里头，我看到崔西正在质问俄斯，说他竟敢欺骗她这个火宫殿的警卫队队长，俄斯听到这边，知道她原来就是崔西本人。可是就在这个时候，警备队长带着手下走了进来，准备要抓走这个到处行骗的坏蛋，既使俄斯表示说有话想要跟崔西讲，可是警备队长根本就不给他任何讲话的机会，就直接将俄斯给强行带

走了。我虽然觉得事情好像有点奇怪，可是看崔西仍然在气头上，我也就不多说什么，稍作休息之后就伙同崔西与艾迪来到了火宫殿。

当我们踏进火宫殿大门的时候，我相当高兴总算可以有办法回家了，可是这时候艾迪马上发觉情况有点奇怪，一旁的崔西也察觉到了这一点，因为大门居然没有半个队员在看守，这实在是非常不合常理。等到我们正式进入火宫殿之后，我终于知道这是为什么了，原来火宫殿里头已经充满了到处行走的怪物们，心急的崔西一路领军杀敌，很快地就带我们来到了帕力士的房间里头。帕力士一见到崔西，马上就询问她有没有找到他想要找的人，崔西虽然给予肯定的答案，不过也对于火宫殿怪物横生提出疑问，帕力士不禁叹气说，一定是产生了不明的变化，才会使得怪物的力量越来越强。

我打断帕力士与崔西的谈话，我只想要知道为什么要我来到这个世界，并且表示我并非这个世界的人。帕力士语带忧伤地说道，其实哈摩尼亚有好几个像他这样的精灵，分别用自己的力量来统治各地，但是就在 300 年之前，天空却出现相当奇怪的征兆，导致我那个世界的不好精灵全部都跑到哈摩尼亚来，并且化身为怪物破坏和平。帕力士的女儿水精灵贝利儿试图想要愈合这个裂开的空间，却不小心被不好精灵的邪恶力量所感染，如果其他人想要尝试接替她继续施咒的话，空间可能反而会裂开得更为严重。幸好，贝利儿当时要求大地精灵将她化身为石头，使得她的咒语终于发挥了效用，哈摩尼亚也才得以维持和平景象。不过帕力士实在是非常想念他的女儿，再加上近来又开始出现不安的乱象，所以才决定要召唤我来到这个哈摩尼亚大陆。

听了帕力士的话之后，虽然思絮还是有一点混乱，不过总算是有个大致的了解，可是我接着跟帕力士说道，我实在是没有勇气与能力可以救贝利儿，但是帕力士对于这点却是深信不疑。帕力士听到我强烈回家的念头与要求，不禁面带难色地摇头说道，他是靠他本身的力量将我召唤到这个世界来的，可是想要送我回到原来世界的话，必须要依靠盟约的石头才行。帕力士接下来似乎还想说需要什么样的条件，但是一团突如其来的烟雾挡在我们的中间，强大臭

名的力量使得大家都瞬间晕倒在地上。

等到一旁的崔西叫醒我的时候，我还搞不清楚到底是发生了什么事情，可是我可以相当肯定的一点是，帕力士已经被不名人士给抓走，艾迪这时候也慢慢地苏醒了过来。对于接下来的行动，我实在是一点概念都没有，崔西则是推测陆恩可能会知道帕力士的行踪，艾迪则补充说陆恩就是光之精灵，可是我们要到哪里去找陆恩呢？崔西说她以前曾经听帕力士提过，陆恩居住在路斯大陆上面。看来，我是迫不得已一定要走上这趟麻烦不断的冒险旅程，口中直抱怨说我为什么要受这样子的苦，艾迪也只能劝我说这样抱怨也是没有用处的。没错！我得要赶快将帕力士救出来才行，要不然我就永远都要留在这个完全陌生的哈摩尼亚世界里了。

于是，踏出失去主人的火宫殿之后，我们沿着卡南村南边的森林，来到了更为南方的地方，我也恰巧发现这座森林居然一样可以通往开特盆地呢！不过现在没什么时间回头闲逛就是了。在广阔的原野上面，眼尖的艾迪发现到西边不远处有一个村庄，进入之后得知这里就是可洛尼村，而且还从村民口中听到一个有点令人吃惊的消息，那就是在卡南村抓到的骗子，也就是谎称洞穴里头藏有时空镜的俄斯已经从火宫殿逃走了。

听到这句话，崔西就急着想要找俄斯好好算算帐，一旁的我跟艾迪似乎也阻止不了她的行动。经过一番探寻之后，我们在村中的酒吧再度与俄斯碰面，正当崔西打算大骂特骂的时候，警备队长带着大批士兵走了进来，但是这回他居然把我们都当做是与俄斯一伙的，该死的俄斯一定在之前讲了我们不少坏话，想要一并拖我们下水吧！但是现在说这些都没有用，我们四个人就被押解到了警备队之屋，并且被警备队长给关了起来。既使崔西赶紧表明身份，可是这位警备队长真的有眼不识泰山，他不但不相信而且说假如这是真的话，那他就是帕力士，最后还补上一句话，逃犯将会在明天处以死刑。

我想，将来等到崔西出去的话，警备队长的下场一定会很凄惨，不过现在还是先想办法脱困才行。而对崔西与俄斯毫无意义的斗嘴与回话，我不禁大叫要他们闭嘴，并且提醒他们我们现在的情

况是多么地危急。没有想到，俄斯却只是淡淡地说不要死就好了，艾迪则说怎么做，俄斯又缓缓地说逃掉不就得了。这个道理我也懂，可是我们要怎么逃呢？就在这个时候，俄斯又在说他那一句名言，那就是"天下没有白吃的午餐"，崔西听了更是火冒三丈，在我请求崔西安静一点之后，俄斯提出了他的条件，只要让他加入旅行的行列当中，就愿意帮忙我们逃走。没办法，我只能够答应他的要求，我可是还想要回家的人呢！俄斯迅速地在牢房后方墙壁上面动作着，没有一会儿就出现了一个出口，想必他先前也是用这个方法逃狱的吧！

走在阴森无比的下水道当中，还真的是有点不是滋味，不过等到我们终于走到了位于山中的出口之后，大家不禁都松了一口气。这个时候崔西好像还不怎么满意我所做的决定，那就是继续让俄斯跟着我们一起冒险，但是我想多一个人总是多一份力嘛！为了要前往路斯大陆，就必须要先找一艘船才行，俄斯这个时候插嘴说，从可洛尼村往南走有一条江，那里有土匪强收过路费用，不过过江之后就可以到达西伦村，那里一定有办法可以弄到船的。

听到俄斯这么说，我也只有硬着头皮与土匪对决了，一走到桥边，艾迪大老远就说前面 那些人就是土匪，因为他们看起来就是一幅土匪的样子。原本崔西提议要避开以便节省时间，不过就在这个时候，土匪们已经发现到我们，再加上坎土的言语挑衅，让我的情绪开始变得有点失控，连一旁的其他三人都觉得有点惊讶。哼！谁叫那些土匪刚好在我气头上面惹我生气，阻碍我想要快点回家的旅程呢？

西伦村是一个世代从事渔业的村庄，不过我们从村民的口中得知，近来由于受到怪物的侵袭与海盗的不断骚扰，整个生活情况已经大不如前，而且村长更是下令不准任何船只出去；艾迪请求村长给我们出航许可书，村长则说最近海盗实在太多，所以最后只有不得已封港。村长说既使让我们出海，还是会被海盗们给抓走，既然如此，那么我就来试试。来到了村长家中之后，我直接向村长表明了来意，崔西的火爆口气差一点让我们谈不下去，我说干脆顺便将海盗赶走好了，因为一举两得嘛！村长听到我这么说，就答应我们

只要能够将巴伦岛上的海盗赶走，就会将船送给我们当做赠礼。

有了出航许可书之后，我们在村庄士兵的带领之下登上了巴伦岛。可是就在我们刚刚踏进贼窝的同时，就被海盗的手下发现了，而且还出现一位自称为瓦多的头头，他对于我不认识他感到相当地惊讶，于是就说他就是骷髅团虎克船长的副官，结果崔西一句"瓦多是旗下最低阶的兵"，惹得瓦多与我们开打了起来，不过他当然不会是我们的对手。在瓦多狼狈逃走之后，我们继续前进着，结果没有走几步路又碰到了护卫长倍恩，可是他无论是外表或是实力都比不上瓦多，难怪只能够当个护卫长而已。接着，不死心的瓦多又来找我们挑战，艾迪忍不住说出瓦多跟倍恩一样笨的话，我也补充了一句"笨的人容易伤身体"，虽然艾迪听了之后拿我与崔西相较，瓦多于是放话要拿金刚手套与我们决一胜负。结果当然不用说，又是我们四个人取得了最后胜利。

找到了虎克之后，他居然说我们只是小鬼，听了这种话心里头自然也是气愤不已，没办法，只有用我的实力来证明一切罗！于是，虎克船长一样被我们给打败，等到后来瓦多与倍恩赶进来之后大势已去，我们就将这三个人绑了起来，押回西伦村交给该村的士兵。在我们前往村长家找人的时候，一开始他好像还不太敢相信我们将海盗给打败了，等到他确定无误之后，就请人准备了一艘船在港口等着我们取用。

出海之后，我们朝着东北方的方向驶去，来到了西伦村村民所说的阿辛村，这里不但是连接哈摩尼亚两个大陆之间的要塞，也因为与隔壁大陆的贸易量大而闻名。从一名小孩的口中，我得知村长想要接见我们，我们什么时候变得这么出名了啊？来到了村长家之后，才得知原来是西伦村的村长捎信给他，说明我们就是打败巴伦岛海盗的功臣，在这么体面的时候，艾迪与崔西居然又斗起嘴来了，真是受不了他们两个人。由于阿辛村是靠隔壁大陆的贸易才发展起来的，几年前海盗开始出现之后就伤透了脑筋。村长说要送我们谢礼，我赶紧加以谢绝，不过我接着就问他知不知道通往光塔的路要怎么走，可是村长却说他不怎么清楚，最后还硬塞了 100 金币给我们。

出了村长家之后，崔西一时也不知道要怎么办才好，艾迪提议说，反正阿辛村正在举办庆祝活动，不如借此机会好好休息一下。就在崔西想要提出反对意见的时候，广场的那头正在放着绚丽多彩的烟火，艾迪趁机溜回旅馆去，一旁的俄斯也说要赚钱去也，崔西本来还相当生气，不过我说我蛮赞同他们两个人说的话，而且现在一时又没有什么办法，所以我就与崔西来到了广场当中。

我们走到了一个桌上满布饰品的摊位，我请崔西选择一个她所喜欢的东西，崔西似乎感到有点惊讶，我询问崔西是否有什么想要的物品，她脾气是差，可是还是一个女孩子。我左看右看上看下看，看到了一个相当漂亮的水晶项链，一旁的老板还直说我很有眼光，虽然我也知道这是老板促销的手法之一。听到这个索价 100 金币的水晶项链，崔西也感到太贵，不过反正这是村长送给我们的额外预算，所以没有什么差别。

在我将水晶项链送给了崔西之后，我感谢她一路上对于我的照顾，老板居然还补上了一句话，说我们两个人看起来是相当相配的情人。我知道崔西一定要准备向老板开骂，但是这个时候从前方不远处传来大喊救命的声音，原来是一群流氓正在找一位女孩的麻烦，连一旁打算想要英雄救美的村民都被打得后退数步。看到这种情况，我知道我不能再袖手旁观，于是赶紧向前找他们一群人好好理论一顿，崔西也接着跑过来加入这场战局。

在打败他们且表明了我的身份之后，这群流氓赶紧逃之夭夭，还好这位叫佩斯特的女孩没有受到任何伤害。佩斯特警告我们不要小看这群流氓，虽然刮胡刀派这个名称听起来相当可笑，而且在这一带非常臭名昭著，我请她不用过于担心，并且先行回去休息再说。没想到佩斯特刚刚离去，刮胡刀派第二把交椅的陪西马上率领流氓们找我们算帐，不过不是我在说，这些人的实力还真的不怎么样。经历了这些麻烦意外之后，我提议我们先回旅馆看看，因为艾迪与俄斯可能已经等得有点不耐烦了吧！可是我们两个人等了老半天，才终于等到了艾迪与俄斯，原来他们刚才也与刮胡刀派结下梁子。

艾迪因为发明出来的东西不甚满意，所以就生气地冲出了旅

馆，来到广场喷水池的他刚好看到俄斯正在重操旧业，吟着那歌词听起来很奇怪的歌，虽然一旁围观的村民反应不一，不过还是拿到了 20 金币的收入。艾迪询问俄斯这首歌是从哪里学来的，俄斯只是淡淡地说这是一首古老流传下来的歌曲，可是就当艾迪想要进一步追问的时候，刮胡刀派的人马前来索取保护费，也得知他们刚刚才受到我与崔西的教训，看来他们受到的教训真的太少了，所以这回换艾迪与俄斯给他们一个下马威，并且要他们赶快改邪归正。

我跟崔西听完艾迪与俄斯的遭遇之后，佩斯特带着她的哥哥哈珊来感谢其救妹之恩，他 们是到处旅行的冒险家，还送给我们一双云彩鞋做为谢礼。就在这个时候，佩斯特听到了从窗外传来的声音，她赶紧探头一看，原来是仙卓拉带着陪西杀了过来，她就是刮胡刀派的女老大。虽然佩斯特很担心我们的安危，不过俄斯一句我们也有很可怕的女生，差点又开启一场唇枪舌战，我再度提醒他们我们的现况，并且赶紧走出旅馆与刮胡刀派的人们碰面，而且崔西看到佩斯特对待我的温柔态度似乎不太高兴。

仙卓拉先是确定陪西是否真的是被我们一行人所修理，接着居然说要给陪西一个机会，叫他再对付我们一次，面对陪西的豪语，艾迪决定要以行动来证明一切。陪西被我们打败了之后，惊讶的仙卓拉不敢相信我们的能耐有这么强，于是说这次要亲自上场一试，结果当然不用说，我们还是再度连庄。既使胜负已成事实，仙卓拉还是不愿意相信这是事实，我不禁劝她说不要这么好强，一旁的佩斯特说仙卓拉以前并不是这样，仙卓拉辩称说她没有背景才不得不这样。听到这句话的哈珊，以相当严厉的口吻对仙卓拉说，假如她一直为了自己的不幸而自哀自怜，将是不会得到任何东西的。

一旁的陪西看到仙卓拉默默不语的样子，以及脸上的表情，不禁想到了那个最不可能的可能。哈珊最后告诉仙卓拉，叫她不要再一直欺骗自己，觉得心里头很难过的时候，不妨跟别人说说看看。仙卓拉黯然地命令陪西离去，哈珊还是不忘叮咛仙卓拉，需要帮忙的话就要来找他，他会尽一切能力加以协助。一直不发一语的佩斯特这时候也说话了，她说她也会尽量帮着仙卓拉，因为她一直把仙卓拉当做是自己的朋友。

看着离去的仙卓拉，哈珊说她的本性其实是蛮善良的，只是个性有点奇怪而已，话才刚说完，村长就率领着村民们来到了旅馆前面，村长有点纳闷说我们怎么会站在这里，不过哈珊并没有将刚刚发生的事情讲出来，原来，村长就是为了要帮我们询问前往光塔的方法，才会在不停地寻找哈珊。哈珊闻言之后，表示他好像在格伦村曾经听说过光塔这个名字，而格伦村就在阿辛村东边不远处，艾迪赶紧趁着这个机会询问关于隐密地的确切位置，但是哈珊说他也只是听过一些谣言而已，虽然他自己也蛮想前往一探究竟。由于时间实在太晚，俄斯于是提议明早再行出发，所以既使崔西有点迫不及待想要赶紧离开，想了想之后也觉得这样也好，于是我们就跟村长与哈珊兄妹们互道晚安进入了旅馆，旅馆老板一听说我们就是打倒巴伦岛海盗的人，决定不收房租免费招待我们一个晚上，好人果然真的会有好报啊！

来到了格伦村之后，我们从村民的口中得知，修道家曾经说过自己去过光塔，他就住在附近的山上，不过由于山上有土匪在作怪，所以也提醒我们行动要一切小心。既然我们知道了这个消息，当然就马上来到了格伦山之上，不过当我们看到一栋房屋想要前往询问的时候，屋内却没有半人的样子，我不禁有个不好的念头闪过脑海，会不会连修道家都被土匪们给抓走了呢？为了追查修道家的下落，我们继续往山上走去，虽然在半路上碰到土匪群，但是都被我们给轻轻松松击退。

来到了山顶土匪巢穴之后，伊凡已经在屋外等候我们大驾，俄斯说明我们只是前来找人，而伊凡好像怕我们不知道这是什么地方，再三强调这里可不是任何人都可以随意乱闯，再加上崔西的火爆语气与艾迪的激烈对话，最后当然还是只有开打的份儿。被我们打败的伊凡逃跑前还说，虽然我们还算蛮强的，不过却不可能会打败他的哥哥，但是我倒是觉得在看到伊凡的表现之后，他的哥哥应该也不怎么样才对。

闯进了土匪巢穴之后，我们很快地就在地下牢房里头看到三位人质，其中两位都是格伦村的村民，都是因为不给过路费用而被抓来的，另外一位原本还是可那普的手下，只因为抗议分赃不公而被

关。就在这个时候，土匪头子可那普率领着一批手下进入，质问我们是否就是伤害他弟弟的人，崔西还不忘补上一句，说"原来那个丑小子就是他的弟弟，真是为可那普感到丢脸"。听到这句话的可那普当然十分不高兴，不过我在一旁看了老半天之后，突然发现他们兄弟两人的废话还真多，连俄斯也是一样这么认为，相当不服气的伊凡说要帮助可那普，虽然可那普坚持要他去休息，不过艾迪却火上加油地说要输就一起输更好。

说了这么多之后，我们终于开打了，可那普与伊凡当然不会是我们的对手。我连忙将人质从牢中放了出来，询问他们是否知道前往光塔的路，可惜那两位村民都只是采药草的人而已。终于得知我们前来的目的之后，可那普显得有点惊讶，俄斯再次强调他刚刚说过的话，我们只是前来找人的，伊凡则说他们才不会抓没钱的修道家。话虽如此，可那普一边哀求放了他，伊普一边却又说放了他之后一定会好好修理我们，艾迪说这分明就是要我们不要放人嘛！虽然修道家不在这里，不过也算是替格伦村村民除害吧！经由崔西的建议，我们于是将可那普与伊凡关在他们原本关着三位人质的牢房当中，并且将另外一边牢房里头的东西顺便一并带走。

我们有点丧气地缓缓下山，不过到了原来的房屋面前的时候，发现有一位老人就站在门口，俄斯于是询问他知不知道修道家的行踪，在我向这位老人说明了来意之后，他说那已经是很久以前听过的事情，原来他就是修道家本人。崔西晓得了之后，不禁又开始抱怨说为什么他不一开始就说清楚，不过修道家倒是提醒她脾气不要太大，要不然寿命是会缩短很多的。看在我们诚恳无比的态度上面，修道家告诉我们，其实他本人也没有去过光塔，不过只要去安静村打听消息的话，应该就可以有些眉目才对，但是那里有着很不好应付的机关，要进去恐怕不是那么容易。临走之前，修道家跟我们说，要是我们真的能够进去光塔的话，能否回来告诉他那是个什么样的地方，因为他实在是很想知道，这么简单的要求我当然二话不说就马上答应。

我们继续往东北方走去，来到了修道家口中所说的安静村中。由于安静村受到光之精灵的庇荫，所以为了要感谢帖恩，村民于是

就特地建了一座寺庙，而且寺庙的住持知道很多关于陆恩的事情。我们赶紧来到了位于村庄北边的寺庙外头，寺员说只有他知道住持在那里，而且最近捐款很少，既然如此，我干脆就将身上的一些金币塞到他的手中，他马上就很高兴地说，住持现在正在安静村北边的安静林里头。

没有想到才刚刚进入安静林不久，就大老远听到有人在喊救命，我们连忙循声向前查看，果然看到有四名身着白袍头带黑套的奇怪家伙，他们宣称自己是神之圣战士，因此要借神之名来处罚我们。奇怪？这个台词怎么跟美少女战士这么像啊？不管这个了，显然这是一群对于宗教过于入迷的盲目崇拜者，所以只能够由我们给他们一点小小教训。将这四名不速之客赶跑之后，崔西对于他们会使用黑魔法感到有点奇怪，不过由于住持已经昏倒在地上，所以我们决定先赶快将他送回寺庙再说。

住持缓缓醒来了之后，第一件事情就是跟我们道谢，我原本想要安慰他伤的并不重，不过一旁的艾迪却相当不识趣地无视我的谎言，还好住持说没有什么关系，因为他本身会一些恢复魔法，只不过需要时间慢慢来而已，听到住持这么说，我就放心了不少。我向住持说明来意，想要请他指点前往光塔的方法，但是住持却说只有他能够进入光塔，听到此话的崔西不禁急了起来，便将帕力士被绑架的事情告诉住持。住持知道这个消息之后，很难过"谣言原来是真的"，不过刚刚那些狂妄的信徒将他所持有的白卵石抢走，由于白卵石是陆恩送给他的信物，没有它就无法通过光塔周围的机关。住持愿意将白卵石暂时先借给我们使用，不过前提是，我们必须前往北边山上的麦得神殿重新抢回白卵石才行。

沿着安静林的小径往前走，我们很快地就走出森林，麦得神殿就在我们前方不远处。一进入神殿之后，很快地就与首领麦得碰面，他毫不脸红地说，透过神的力量可以了解到一切，不过我才懒得管他的神力从何而来，一旁的崔西直接向他索要白卵石，麦得说这个东西又不是我们的，不过俄斯回答得真妙，他说我们是来帮住持拿回去的。麦得眼看着冲突无法避免，就说要使出霹雳神电来处置我们这些背叛神的人，可是不晓得是谁背叛谁，很快地麦得就被

我们给打败了。虽然崔西再度对于这种黑魔法感到耐闷，不过我接着就如艾迪所言，先将白卵石拿走再慢慢吵吧！

回到了安静村，我们向住持报告了这个好消息，而且住持的身体也已经好了很多。一刻都不休息的崔西急着要住持告诉我们前往光塔的方法，住持于是说光塔就在安静村的东南边，我们闻言之后就马上出发。通过了森林之后，我们先行来到了最南端的普西开村，这里是一个以采矿而闻名的村落，村民个个都想要挖到金子以便发大财。不过我们并没有停留太多的时间，稍作休息之后就直人位于北边的光塔里头。

有了白卵石之后，果然就可以顺利进人光塔当中，不过里头的怪物可是多得不得了，而且路又臭又长，但是经过一段时间的努力之后，我们总算是到达了最顶层。但是让我感到相当惊讶的一点是，伊杰已经在房门外面等待着我们到来，崔西不禁怀疑说他们是否早就知道我们会到来，伊杰给予的是相当肯定的答案，而且也发觉到我的脸上布满了疑惑。就在伊杰自认自己已经讲了太多话之后，他马上就带着我们进人房间，映人眼帘的是一位相当漂亮的女性，原来她就是陆恩啊！我还一直以为陆恩是男的呢！

连一向粗鲁无比的崔西都很有礼貌地向陆恩打招呼，我油然感觉到陆恩在哈摩尼亚大陆的地位是如此崇高与重要，而且她果然也早就知道我是从另外一个世界来的人，因为光的伟大是什么都看得见的。帕力士被绑架的事情，陆恩当然也相当清楚，不过由于被囚禁的地方是哈摩尼亚之光所无法照射到的地方，所以连她也不知道是谁所为。陆恩接着跟我说对不起，因为我乃是来自哈摩尼亚之光照射不到的地方，因此她并没有办法能够让我回到原来的世界，只有帕力士能够帮助我完成愿望，看来，所有事情的解决关键都在帕力士身上了。

对于一直追寻隐密地所在的艾迪，也趁着这个机会向陆恩询问，可惜陆恩却说，隐密地是在与上帝隔离的地方，所以连她也不知道详细位置，不过或许盟约的石头就在那里，所以建议艾迪继续跟着我们冒险，应该可以得到一些情况。陆恩接着说，在第一次精灵战争之后，虽然巴莱尔余党几乎都已经抓到，可是就只有巴莱尔

找不到人影，于是大家猜测他一定是躲到了隐密地当中，在上帝消失了之后，没有人知道里头究竟发生了什么事情。巨龙开力本来也是上帝底下的忠臣，后来与巴莱尔一起造反，恐怕只有它才会知道关于隐密地的一切吧！不过，开力怎么可能会那么好心呢？陆恩最后说道，唯有找到盟约的石头，才能够得知帕力士究竟在那里，不过这颗石头早就已经散落在大陆各处，并且分裂为七个等份。哈摩尼亚世界的人们，皆无法碰触或拿取盟约的石头，所以这也是帕力士叫我来到这个世界的原因。

大老远地把我叫到哈摩尼亚大陆，居然只是叫我捡捡石头而已？天啊！为什么不找别人呢？崔西询问是否有关于石头的进一部情报，陆恩说 300 年前石头散落的那一天，刚好也就是扫把星出现的时候。一直默默不语的俄斯，缓缓地念出了一首古诗，连陆恩都感到相当地惊讶，除了知道这首史诗不可思议之外，更因为她对于俄斯是一无所知。听到俄斯对于古诗内容的解读之后，陆恩于是猜测其中有一颗可能就落在光塔南边的凯利城，那里有一个承认坏神与好神的国王，除了崇拜一个奇怪的神明之外，并且也因此而建立了这座城池，不过目前是由一种奇怪的生物在掌控整座城堡。陆恩最后叮咛说，拿到了石头之后要再来找她，她将会试着发挥出石头应有的力量。其实陆恩原本也相当不放心，想要跟着我们一起前往，不过光塔近来怪事不断，塔的结构不但遭受到破坏，又要抵挡一直来袭的怪物，所以也只有将整件事情交由我们去办。临走之前，陆恩还送给我们一颗水光晶，因为白卵石的效果有限，有了水光晶之后我们随时都可以进入塔中。

在前往凯利城之前，我们先回到安静村向住持报告最新的情况，听到陆恩的情况很好，住持心里头的大石也顿时放下，可惜连陆恩都不知道帕力士的下落。我们将水光晶的事情告诉了住持，并且说要将白卵石物归原主，看着住持那张笑不拢嘴的样子，我们也觉得十分欣慰。就在我们打算要离开的时候，住持像是想到了什么事情，要我们再稍等一下，于是我看着他取出一把圣杖，说这乃是古代大乘住持所使用过的东西，现在则当做恩礼送给我们，而且最为神奇的地方，就是它有着可以治愈伤口的能力呢！住持就是靠着

它才能够这么快就恢复体力。对于住持的好意，我不禁有点受宠若惊，可是我又担心到住持的安危，住持则说不用为他担心，因为现在狂徒已除，再加上现在他可以用自己的力量来治疗，所以硬是要我们收下。由于我本身不习惯使用杖系武器，于是我就将这把大乘圣杖交给了俄斯，看俄斯那一脸兴奋的表情，我确定东西并没有给错人。

出了安静村之后，我们通过位于格伦村南方的森林，很快地就看见凯利城的宏伟建筑，可是就在我们来到城门之后，却发现城门大门深锁，旁边还有一个小小的警告牌子，说这里乃是神鬼分界点，因此为了安全起见才将这里给封闭起来，既然上面写着普西开村长的字样，我想我们是该二度造访普西开村的时候，因为整座城堡过于老旧，艾迪说无法使用炸弹。来到了普西开村之后，我们连忙来到了村长家里并且说明来意，村长告诉我们那是他爷爷所封闭起来的，可是，在他很小的时候，他偷了爷爷的钥匙出去玩耍，而且居然弄丢了。我赶紧追问他是在那里弄丢的，村长说是在最近频传闹鬼的村庄公墓。

虽然我有点怕鬼，不过为了要找回钥匙，也只有硬着头皮上场了，来到了普西开村东边的公墓之后，走来走去就是找不到半个鬼影。就在我感到有些失望的时候，突然在通道的尽头遇到了鬼怪来袭，好不容易将它打跑了，却听到从远方传来的打喷嚏声音，这个时候我觉得相当奇怪，鬼怎么会打喷嚏呢？莫非就跟艾迪所说的一样，这是有人在故意装鬼吓人？进入小屋之后，我们与朱娜碰面，并且告诉她我们已经看穿了她装鬼的计俩。就在朱娜找来部下将我们团团围住之后，朱娜责怪我们说破坏她的生意，原来她们就是村民口中的扒手集团，并且打算要将我们杀人灭口，因为我们已经知道了事情的真相。

不用说也知道，朱娜她们怎么会是我们的对手呢？我连忙逼问她说钥匙在那边，朱娜先 是装昏后是装傻，最后终于说出她们抢得的物品全部都放在地下仓库，并且心不甘情不愿地将仓库钥匙拿给我。结果，我们才刚刚进入仓库没有多久，就出现一头全身都是黄金作成的怪物，我没有时间研究它是怎么被创造出来的，因为假如

不打死它的话那可就惨了，将它给击倒之后，果然就在宝箱里头顺利地找到了钥匙与其他宝物。

前后搅和了这么久，我们总算是进入凯利城当中，经过了有点复杂的通道之后，我们来到了城堡的最里面，这里居然还有一个喷水池，艾迪于是判断说整座凯利城应该是用水压机关来加以控制的。在门口的地方有个很奇怪的台子，艾迪猜想说这一定就是控制器，于是就赶紧按了下去，接着我们回到了接近城门入口的地方，开始往凯利城的地下水道走去。经过了弯弯曲曲的水道之后，我们果然在尽头发现到第一块石盘，艾迪与俄斯兴奋地直往前冲去，可是偏偏就在这个时候发生了震动现象，导致两人被困在石堆当中动弹不得，艾迪的炸弹技术此时也英雄无用武之地。就在大家不知所措的时候，俄斯想到普西开村不是以开矿而闻名的吗？那么一定有很好的矿工可以解决这个情况，于是我跟崔西只有暂时离开这里，回到普西开村讨救兵去也。

普西开村村长一见到我们，就询问关于凯利城的事情进行得如何，我于是将艾迪与俄斯被困的事情告诉他，村长急忙地告诉我可以请村中的金魔帮忙，而金魔现在就在村子北边的矿山当中。但是就在我们才刚刚进入矿山没多久，一群矿工却朝着山下落慌而逃，因为里头现在出现了一大堆的鬼，听到矿工的话之后，我跟崔西直冲矿坑的最底部，并且看见金魔正在与鬼对抗着，这个时候我们当然不能袖手旁观。

还没有跟金魔说清楚来意，崔西却又跟金魔你来我往地对骂了起来，这回我实在忍不住打断了他们的对话，并且说明我的朋友被关在凯利城底下。听到这些话之后，金魔就开始有点紧张起来，因为那里随便乱动的话可是会有整座城堡坍塌的危险，于是就要我们赶紧带着他前往凯利城。再度回到地下水道尽头之后，崔西与金魔差一点又要吵起架来，我只得提醒他要赶快行动。在金魔确定艾迪与俄斯暂时无恙之后，他便以最快的速度将眼前的土堆打通一小段，艾迪与俄斯也跟着被顺利地救出。

艾迪说他被困住的时候，一直想要拿起石盘，可是却都被一股奇怪的气流所阻挡，我于是进入里头，轻轻松松地就将石盘给拿了

起来，到这个时候，艾迪才真正相信我并不是哈摩尼亚的人，不过俄斯却早就察觉到这点，因为他说我身上衣服的材质并不存在于哈摩尼亚这个世界。金魔听到了之后，询问为何要寻找这些石盘而冒着这么大危险，我只是说，我很想要回到我自己的世界去。就在我们对于下一个石盘所在感到无助之际，金魔告诉我一个他以前所听到的故事，他说他小时候曾经跟着他父亲在世界各地当矿工，这个故事就是这么听来的，那就是 300 年前有一颗很大的星星掉落在北方，崔西猜想那应该就是在北极。在感谢过金魔之后，金魔表示说要赶快回去修理矿坑，于是就跟我们告别先行离去。既然要前往北极，那么又要靠船了，可是我们先前那一艘从西伦村村长手中所取得的船只，并没有办法可以通过布满冰山的北海地区，看来，我们只有再回到阿辛村打听一下消息了。

没有想到我们才刚刚踏进阿辛村，就看见一幅相当热闹景象的样子，奇怪了？庆祝活动不是才举办过没有多久吗？站在广场喷水池旁的佩斯特，对于我们的突然造访感到相当地高兴，原来这是她的哥哥哈珊的结婚典礼。哈珊这个时候也看到了我们，他很高兴我们能够及时参与这场盛会，而且他的新娘居然就是先前跟他做对的仙卓拉。不会吧！我自然是感到非常的惊讶，不过哈珊接着又说我也会跟他一样，我知道他是在说崔西，对此我一时也不知该如何回答，倒是艾迪与俄斯在一旁幸灾乐祸地笑着。

我向哈珊说明了回到阿辛村的来意，哈珊则是很热心地告诉我们说，他的确是曾经到过北极，看到我们苦寻破冰船，他倒是指引了一条明路，就是酒店里头的马休将破冰船借给他使用才得以成行的，听说他现在也为了他的破冰船而苦恼不已。我再度向哈珊道谢，哈珊觉得这只是举手之劳，而且没有我们的帮忙，他大概也不会与仙卓拉结婚吧！结婚典礼接着开始了，在奇怪的神父举行仪式之下，两人互相宣示深爱对方并且会永远在一起，看到这样的景象，所有的辛劳一下子就消失无影。

在典礼结束了之后，我们果然在酒店里头找到了马休，他已经喝了相当多的酒，并且差一点就跟崔西起冲突。在我向马休说明了前因后果之后，马休居然要我陪着他喝一杯，为了要顺利取得破冰

船，管他有没有成年或是会不会喝酒，我硬是将酒给喝了下去。一旁的俄斯继续与马休进行交涉，马休一开始还不怎么想把破冰船借给我们，但是之后的事情我就不怎么清楚，等到我醒来的时候，我发现我已经身处在北极的森林当中。根据艾迪与俄斯的说法，我好像在酒醉的时候对崔西说了不少话，可是我早就什么都不记得了，所以只得拼命跟崔西道歉，可是她反而更加地生气？

无论如何，我得知艾迪他们用我们原本的那艘船跟马休的破冰船交换，才能够顺利地来到北极地区，可是这里未免也实在太冷了吧！冷得我们一行人的身子不断地颤抖，而且体力是不断地下降。来到了波音村的商店当中之后，我们向商店主人说明了来意，商店主人很热心地告诉我们，说他的确听过星星掉落的故事，地点则好像就在北极点那边，不过他也提醒我们，假如不配戴水项链来御寒的话，我们的体力可是会被一直消耗掉。听到老板这么说，我于是就购买了四条水项链，果然真的是一戴就有用，我们现在已经不会再觉得寒冷了。

从村民的口中得知，北极点那边好像住着可怕的怪物，不过我们似乎已经没有别的路可以选择。我们再度回到了森林里头，很快地就在中央找到了北极点入口，虽然我看到了石盘，可是旁边怎么会有肉块？是我肚子饿昏头了吗？就在这个时候，艾迪突然打了一个喷嚏，那个肉块居然开始动了起来。原来那不是肉块，而是住在北极点的海狮王，在我好心地说明来意之后，海狮王根本就没有把我的话听进去，它说因为我们打扰了它的午睡，所以一定要我们付出代价，不过，最后付出代价的反倒是海狮王自己。

就在我们刚刚踏进波音村之后，一位村民向我们走了过来，因为他听说我们正在寻找星星碎片，崔西对于他的好意感到十分怀疑，村民则是十分慌张地表示说只是想要帮助我们而已，因为他知道另外一个碎片掉落的地点。可是，俄斯那句名言又从他的口中讲出，“天下没有白吃的午餐”，既然如此，我就将 1000 金币做为报答，期望他真的能够提供给我有用的消息，不过，他所说的普西开村附近的地方，不就是我们才刚刚去过的凯利城吗？其他三人深觉受骗，于是纷纷向他抗议再抗议，村民因此决定告诉我们另外一个原

本要收钱才愿意提供的消息，俄斯抢在他的前面，问他是不是说是在隐密地，果然！村民见状不对劲，于是就赶紧逃跑了。我接着询问俄斯为何会说在隐密地，他则是告诉我说他周游世界这么久，对于隐密地仍然还是一无所知，所以才做出这样的猜测，在这个情况之下，俄斯建议我们前往路斯大陆南方打听消息看看。听到我们要寻找前往隐密地的决定，艾迪自然是十分欣喜，虽然可能会碰到开力，不过为了回家，我什么难事都得想办法去做才行。

回到了路斯大陆之后，我们来到了位于凯利城南方的阿克村，就在我们到处打听消息的时候，在村中水池旁边碰到了一位老婆婆，她说她自己一个人没有办法去医院，当然，崔西差点也跟她吵了起来。在老婆婆的不断央求之下，我们将她带到了医院当中，没有想到的是，她对医生讲话的态度很差，并且怀疑自己是不是得到了感冒，不过医生看了看，发现她只是单纯地消化不良罢了，可是老婆婆还是相当不放心地一问再问，确定真的没有问题才放下心来。老婆婆听到要付诊疗费之后，马上就头也不回地赶紧离开，并且还说是我们带她来的，所以费用也要我们付。天啊！真是好心没好报！不过医生马上就跟我们解释，其实他是不收任何费用的，也要请我们对于老婆婆的这种态度不要太介意才好。

就在这个时候，我看到一旁的崔西脸色有点不太对劲，接着她就应身倒地，我们赶紧将崔西带到了隔壁房屋的病房当中，经过医生的诊断之后，确定崔西得的就是村里头现在正在流行的感冒病菌，并且以看病为理由要我们先行出屋。走出了屋外之后，我不禁对于崔西的病情感到相当担心，虽然感冒在我的世界里头是很容易治疗的一般病症，可是在这里就不一样了。俄斯接着说，感冒这种疾病在 300 年前就有了，可能是当初时空巨烈变动的时候，从我的世界那边被一起转移过来的吧！可是为什么 300 年之后的现在又会再度出现呢？于是艾迪大胆地推测，在帕力士将我传送到这个世界的时候，不小心也一并带了若干感冒病菌来到哈摩尼亚。

医生的出现打断了我们的谈话，他说现在要是不赶快找药回来治疗的话，后果可是会不堪设想。我马上询问医生 300 年之前的感冒人们是如何治愈的，他说在路斯大陆南方有一群疯狂科学家聚集

的城市，艾迪说那是不是就是隐密地，医生给予相当正面的答案。无论如何，开发感冒药的科学家就是居住在那里，可是后来前往该地的通道突然出现一条巨龙将其挡住，太多想要打倒巨龙的勇士因此而丧生，所以200年前干脆就将通道给封闭起来。为了想要得到更进一步的情报，医生建议我们去找鲁亦塔太太，也就是刚刚我们带她到医院看病的那位老婆婆，因为她是最了解这个村庄的人。

来到了鲁亦比太太的家里之后，经过与艾迪的一阵斗嘴之后，我简单地向她说明了现在的情况，并且请求她告诉我们怎么通往隐密地。我们的诚意终于打动了鲁亦比太太的心，她说这一件事情也是从她奶奶口中得知的，其实前往隐密地的入口很好找，而且开门的装置相当的明显。听到这里，艾迪觉得也未免太容易了一点吧！鲁亦比太太接着说，不过因为里头居住着相当可怕的动物，原来那就是陆恩口中的开力，因为开力被上帝关在那里，所以它干脆就在通道那边等待着最佳时机复出吧！鲁亦比太太最后说，他们每一代都曾经告诉别人这些情报，不过这些人全部都一去不返。

既使如此，还是阻挡不了我前往吉诺山脉的决定，我们三个人于是就照着鲁亦比太太所言，很快地就在通道里头找到了开关，并且正式进人了深山里头。当我们走到一个叉路的时候，艾迪像是听到一些奇怪的声音，于是就自己一个人拼命往前冲，我跟俄斯当然就跟在后头想要一探究竟。来到了通道尽头之后，艾迪再度运用他的炸弹技术将山壁炸开，进去后，果然就在里头发现到一名被困在此地的女子，这位名为亚伦的女子要求我们先带她离开这里。通过了吉诺山脉之后，亚伦说她就是吉诺村的村民，她是为了要寻找药草才会来到深山里头，不过为了躲雨却刚好碰到了开力，也才会成为开力的阶下囚。其实开力相当清楚我们的行踪，要不是刚刚它在睡午觉懒得行动，我们也不会这么轻松地就走出山中，看来我们跟开力的梁子也就这么结下了。艾迪很体贴地先叫亚伦回家休息，而亚伦则是说她家是村中有名的医院，并且请我们有空就去坐坐。医院？我们现在要找的不就是药吗？那么医院里头一定会有罗！

来到了吉诺村之后，我们终于确定这里就是隐密地，不过隐密地其实是整个圣得盆地的统称，而吉诺村则是其中医药最为发达的

村庄。我赶紧找到了医院并且进人询问，向活特曼索取感冒药，可是他却表示说要先看看病人。就在这个时候，先前被我们所救的亚伦走了进来，她看到艾迪的来访是特别高兴，并且向她的父亲表示说我们就是救她出来的恩人。听到亚伦这个说，活特曼当然是相当感激我们的帮助，并且说其实感冒药有很多种，不过他还是先给了我一帖最为通用的治疗药物，只要抵抗力好的人就可以慢慢地恢复体力，我想以崔西给人的印象来讲，她的抵抗力一定比常人多上好几倍吧！在答谢过活特曼之后，艾迪好像还有点依依不舍的样子，我只好再度提醒他崔西的病情，最后艾迪也只能够跟着我们失望地离开。回到阿克村之后，我连忙将感冒药交给了医生，医生则赶紧调配之后让崔西服下，果然没有多久的时间，崔西就慢慢清醒了过来。听到我们找到了通往隐密地的道路，崔西就迫不及待地想要起床前往，不过我硬是要崔西再多休息一天再走，因为我们需要靠着她的力量来一起打倒开力。

隔天，我们四个人一起深入吉诺山脉当中，当我们走到一半的时候，开力果然就出现在我们的眼前。经由彼此的喊话之后，我们得知原来开力的手中握有其他的星星碎片，并且要我们将手上剩下的星星碎片交出来。虽然开力放话说它早就将所有的星星碎片藏好，而且还让它的手下好好看管。可是，开力接着却说出了一个相当令我震惊的事情，那就是只要我自己愿意的话，就可以只靠着一个星星碎片的力量让我回到原来的世界，或者是在我昏沉的状态当中，由施法者加以辅助一样可以达到这个效果。既使我的内心正在不断地动摇，可是面对着来者不善的开力，我还是与大家一起将开力给彻底击败。

再度来到吉诺村之后，艾迪居然装起病来了，我跟俄斯都很清楚这是怎么一回事，于是就先来到了医院当中。看见我们再度拜访的活特曼，赶紧将外头工作的亚伦给叫了进来，并且还说亚伦可是天天都在想念着艾迪。俄斯有点无趣地打破了现在这种情况，询问活特曼是否知道 300 年前星星碎片的事情，他说他是曾经听过相关的事情，不过还要再去打听一下，在此之前，要我们先好好地休息一下再说。

亚伦带着我们来到了她的家中，面对着亚伦欲言又止的情况，我们三个人都看得出来这是怎么一回事，没想到艾迪这个时候却叫嚷太热且想要到街上走走，马上就一溜烟地跑出了房屋。不过接着换崔西也想要要外面走走，因为我实在有点担心她的情况，所以决定要陪她一起去。后来俄斯偷偷地跟我说，他觉得我们三个人好像是特别来这边渡蜜月的，害得他那天晚上觉得特别的孤独，俄斯这样讲，我也不晓得该如何回答他是好。

来到了街上之后，我就在道路尽头看见行动诡诡祟祟的崔西，原来她正在偷偷看着艾迪与亚伦两个人约会，我实在是有点看不下去，于是要崔西不要再看下去赶快离开，没有想到崔西却说好戏还没有到来。听到这边，我实在是再也忍不住了，我将我心里头的感受全部说了出来。我大声地跟崔西说，我实在是很想回家，而且我也不想一直在哈摩尼亚耗时间，崔西似乎觉得有点惊讶，可是我再三跟她强调，这些话我不是一开始就说过了吗？就在这个时候，我跟崔西都没有注意到艾迪与亚伦已经发现附近有人，所以就转换到其他地点继续谈情说爱去了。

我继续跟崔西说，我又不是自愿来到这个世界当中，而且帕力士跟哈摩尼亚跟我更是一点关系也没有。崔西问我这些是不是我的真心话，我则是请她为什么不设身处地站在我的立场想一想，可是崔西却跟我说她不会不理解他人的困难，我于是告诉崔西这是她的本性。最重要的一点是，我本来就不是属于这个哈摩尼亚世界的人，所以消失在这个世界的命运是绝对不会改变的，帕力士失踪与贝利儿无法归来，本来就是哈摩尼亚的命运，有没有我存在都是一样的。崔西听到我讲的这些话之后，一巴掌就朝着我的脸颊挥来，并且强调说她们绝对不会这么想的，她简直不敢相信我居然会是这么懦弱的人，最后愤怒地离去。

回到亚伦家之后，我发现崔西还没有回来，虽然俄斯拼命想要跟我一起出去走走，不过我硬是不准他跟来，气得俄斯说不出任何话来。我马上就在刚刚艾迪与亚伦约会的井边找到了崔西，崔西要我再好好地想一想刚刚说的那些话是不是真心话，而且她们跟我一起同甘苦共患难难道一点情义都没有吗？最后崔西提到了俄斯，他

也是为了我才跟大家一起旅行，我只是淡淡地跟她说，你是不会了解我的。其实，我知道我心里头最害怕的一件事情是什么，只是，我一直没有勇气告诉崔西。

在我进屋之后，刚好看到艾迪相当满意地归来，让我紧绷的情绪多少缓冲了不少。就在这个时候，活特曼带给我们一个好消息，那就是听说星星就掉落在吉诺村南边的圣得沙漠里头，其他三人决定明天一早出发，我则是什么话都没有说。隔天，我特地起了一个大早，却差点让崔西、艾迪与俄斯以为我自己先逃跑了，搞什么鬼嘛！我会是那么不负责任的人吗？看到活特曼先生借到的铁马，实在是有一种相当亲切的感觉，因为这明明就是汽车嘛！只是很糟糕的事情是，我根本就不会开车，这下子该怎么办才好呢？看来啊！在我学会开这辆铁马之前，我还得在哈摩尼亚待上好长一段时间了。

模拟类

☆电车 GO！2 高速编
☆过山车大亨
☆铁路大亨 2 资料片



电车 GO！ 2 高速编

类型：模拟

语言：日文

出品公司：TAITO

评价：★★★★★

方杖语：“全站定通”的感觉真是很爽啊……

操作简介

怎么说也是游戏机上的作品，操作起来就是方便。四个方向键即可把你的电车开走。

先用“←”键解除刹车制动，启动信号出现后，按“↑”键调整挡位即可启动电车。

“←→”是调整刹车制动，“↑↓”调整加速挡。

用语解释：

定通：“定时通过”的简称，就是说在指定的时间通过该战，通过点以该站的停车板为准。例如：规定 23:20 时通过，就必须在这个时候准时通过，1 秒也不能迟到，当然早到没有关系——只是很难早到的。注意迟到会扣分的。

制限预告：预告前面路段的车速限制，预告期间指示板会不断闪烁，直到正式进入车速限制路段便会停止闪动。

中继信号：通常设置于不容易看到下个信号灯的位置，目的是显示下个信号灯的指示。

Section 通过：某些路线上由于会出现不同电压的路段，而中途需要作一个转换电压点，为了令车辆电压系统适应，该段电压会是无电力的。在该路段内关掉加速杆的话，通过后便可获得“Section 通过”奖励分，而且是必取的，就算是开着加速杆通过也没问题，只是取不到奖励分，不过在这路段内停车肯定要被扣分的。会出现的路段：秋田新干线 E3 系(2 个)。

高速进行：该信号灯只在“特急”中出现，意思是车速可以在 120km/h 以上。

表中注释：

灯号：表示“进行信号”“减速信号 70km/h”“注意 45km/h”“出发警戒 25km/h”四种信号，除了一定会出现的特别信号灯外，一般均以“灯号”表示。

高速行车：游戏中的“高速进行”信号，只在“特急はくたか”中出现。

隐藏信号：按信号的话会奖励给你秒数。

限速 XX：就是“限制 XX”，同样，“限速解除”就是“限制解除”。

X 斜坡：就是“XX 勾配”，同样“平路”就是“勾配なし”

直播信号：就是“中继信号”

路线一：北越急行ほくほく线

使用车型：HK－100(初级、上级)、681 系 2000 番台“特急はくたか”(特急)

解说：

1. HL－100 初级唯一注意之地方，只有通过“黑井”后的 70km/h 限速及进犀泻站前的 45km/h 限速，而黑井的“定通”，只要将车加速至 90km/h 后行驶即可，这办法在上级里也可以用。

2. 上级里，除了注意各站停车位置是 ±0m 以外，也要注意经常

性地使用60km/h进入"信号场",至于位置可参考表中。此外入站速度方面有两个站需要留意,分别是"十日町"45km/h及"六日町"先60km/h后35km/h。

3. "特急はくたか"方面,车速平均来说最好在120～135km/h,有时为了赶"定通时间",140km/h也无妨。不过要注意的是,就是入站速度,"十日町"同样是45km/h、"六日町"先100km/h后60km/h。另外在"十日町"于16时06分14秒50出发,用5挡加速的话,基本时100%于下站"定通",其后用约105km/h行驶,应该能于"美佐岛"定通。

4. "ほくほく大岛"开车时及通过时其信号需要留意,很多人因忘记而扣无谓的分。

"北越急行ほくほく线"路线图

车站名称	特急はくたか	HK－100(上级)	HK－100(初级)
直江津	1694m(通过)	1694m(通过)	1639m(通过)
详细情况	1657m(灯号)、1362m(灯号)、1320m(灯号)、702m(灯号)、495m(信号)、348m(灯号)	1600m(限速35)、1585m(灯号)、1300m(灯号)、980m(灯号)、约790m(隐藏信号)、650m(灯号)、430m(信号)、270m(灯号)	1600m(限速35)、1585m(灯号)、1300m(灯号)、980m(灯号)、约790m(隐藏信号)、650m(灯号)、430m(信号)、270m(灯号)
黒井	1327m(通过)1327m(通过)	1340m(停车)	
详细情况	1327m(灯号)、1000m(灯号)、383m(灯号)、330m(限速45)、280m(限速解除)	1340m(灯号)、1000m(灯号)、680m(灯号)、330m(灯号)、270m(限速45)、220m(限速解除)、55m(入站)	1340m(灯号)、1000m(灯号)、680m(灯号)、330m(灯号)、270m(限速45)、220m(限速解除)、55m(入站)
犀潟	1756m(通过)	1756m(通过)	1798m(停车)

续表

车站名称	特急はくたか	HK－100(上级)	HK－100(初级)
详细情况	1743m(灯号)、1425m(灯号)、1410m(限速90)、1406m(上斜坡)、1225m(限速110)、1095m(灯号)、1050m(限速解除)、874m(平路)、765m(灯号)、160m(灯号)	1743m(灯号)、1425m(灯号)、1410m(限速90)、1406m(上斜坡)、1225m(限速110)、1095m(灯号)、1050m(限速解除)、874m(平路)、765m(灯号)、160m(灯号)	1720m(灯号)、1460m(灯号)、1385m(上斜坡)、1318m(直播灯号)、1138m(灯号)、851m(平路)、808m(灯号)、477m(灯号)、139m(灯号)、18m(人站)
くびき	948m(通过)	948m(通过)	946m(通过)
详细情况	948m(灯号)、695m(限速120)、617(灯号)、450m(限速解除)、140m(灯号)	948m(灯号)、695m(限速120)、617(灯号)、450m(限速解除)、140m(灯号)	935m(灯号)、615(灯号)、约585m(隐藏信号)、120m(灯号)
大池いこいの森	1405m(通过)	1405m(通过)	1428m(停车)
详细情况	1405m(灯号)、1073m(灯号)、742m(灯号)、230m(灯号)	1405m(灯号)、1073m(灯号)、742m(灯号)、230m(灯号)	1428m(灯号)、1330m(灯号)、1258m(直播信号、1097m(灯号)、767m(灯号)、233m(灯号)、37m(人站)
うらがわら	1088m(通过)	1089m(通过)	——
详细情况	1088m(灯号)、830(限速125)、758m(灯号)、580m(限速解除)、353m(灯号)	1085m(灯号)、755m(灯号)、720m(信号)、330m(灯号)、290m(限速60)	
ほくほく大島	2286m(通过)	2286(停车)	
详细情况	2286m(信号＋灯号)、1955m(灯号)、1626m(灯号)、1435m(灯号)、1398m(上斜坡)、1295m(灯号)、968m(灯号)、636m(灯号)、551m(平路)、152m(灯号)	2286m(信号＋灯号)、1955m(灯号)、1626m(灯号)、1410m(灯号)、1400m(限速60)、1295m(灯号)、1230m(限速解除)、964m(灯号)、643m(灯号)、126m(灯号)、16m(人站)	
まつだい	3949m(停车)	3910m(停车)	

续表

车站名称	特急はくたか	HK－100(上级)	HK－100(初级)
详细情况	3949m(灯号)、3618m(灯号)、3289m(灯号)、3160m(下斜坡)、2958m(灯号)、2628m(灯号)、2460m(信号)、2299m(灯号)、2238m(灯号)、1968m(灯号)、1637m(灯号)、1309m(灯号)、1075m(信号)、978m(灯号)、648m(灯号)、670m(限速120)、608m(灯号)、313m(上斜坡)、237m(灯号)、220m(限速45)	2:3910m(灯号)、3577m(灯号)、3555m(信号)、3325m(信号)、3248m(灯号)、2095m(下斜坡)、2918m(灯号)、2755m(信号)、2588m(灯号)、约2382m(隐藏信号)、2259m(灯号)、2173m(灯号)、2169m(限速60)、2140m(平路)、1928m(灯号)、1835m(限速解除)、1596m(灯号)、1269m(灯号)、1010m(信号)、937m(灯号)、711m(信号)、608m(灯号)、313m(上斜坡)、237m(灯号)、220m(限速45)	
十日町	1:618m(通过)	664m(通过)	
详细情况	608m(灯号)、560m(限速100)、476m(下斜坡)、189m(平路)、143m(灯号)、139m(限速解除)、30m(信号)	2:6640m(灯号)、535m(限速解除)、455m(下斜坡)、300m(直播灯号)、164m(平路)、119m(灯号)、约0m(隐藏信号)	
しんざ	868m(通过)	865m(通过)	
	2:868m(灯号)、557m(灯号)、152m(灯号)	2:865m(灯号)、534m(灯号)、130m(灯号)	
美佐岛	1:2300m(通过)	1:2329m(通过)	
详细情况	2:2330m(灯号)、1998m(灯号)、1669m(灯号)、1538m(灯号)、1337m(灯号)、1009m(灯号)、678m(灯号)、163m(灯号)、115m(限速120)	2:2329m(灯号)、1998m(灯号)、1668m(灯号)、1514m(灯号)、1500m(限速60)、1338m(灯号)、1170m(限速解除)、1008m(灯号)、678m(灯号)、138m(灯号)	
鱼沼丘陵	1:1547m(停车)	1:1411m(停车)	

续表

车站名称	特急はくたか	HK－100(上级)	HK－100(初级)
详细情况	2:1547m(灯号)、1460m(限速125)、1230m(灯号)、1130m(限速解除)、885m(灯号)、828m(下斜坡)、755m(限速100)、446m(限速60＋平路)、364m(灯号)、192m(入站)	2:1411m(灯号)、1079m(灯号)、749m(灯号)、672m(下斜坡)、345m(限速60)、288m(平路)、198m(灯号)、130m(限速35)	
六日町			

路线二:东北·秋田新干线

使用车型:E3系秋田新干线こまち(中级、特级)＋200系东北新干线やまびこ(特急BONUS版面)

解说:

1. 中级与特急之分,除了时间较为紧迫外,其"制限预告"的距离十分短,根本无法减至指定速度,唯一的方法是"记位",另外特急天气是一直下大雪,刹车时要小心,因为其制动力会减低而影响到刹车距离,特别是特急到站的一刻——挑战0m更是要小心刹车!

2. 要注意通过"大张野"后其限速是80km/h,并不是90km/h。

3. 在路线上有数个隐藏信号,要注意。

4. "东北新干线やまびこ"时,其最高时速只限于"AM(停车)指定速度＋2km/h",若是高于指定速度2km/h以上的话,便会立即GAME OVER。减速方面,高速行驶时(245km/h、210km/h、160km/h、110km/h),宜使用7级刹车。低速行驶时(70km/h、30km/h),则宜用6级刹车。由于极低速(30km/h)停车的关系,小心不要减速过度而未到指定位置车就停下。

"秋田新干线こまち路线图"

车站名称	
秋田	1729m(通过)
	2:1700m(灯号)、1690m(限速 45)、1455m(限速 80)、1400m(灯号)、1300m(限速解除)、1060m(灯号)、290m(灯号)、140m(直播灯号)
四ツ小屋	1454m(通过)
详细情况	2:1454m(灯号)、1122m(灯号)、1010m(限速 90)、963m(直播灯号)、850m(限速 110)、792m(灯号)、655m(上斜坡)、610m(限速解除)、557m(下斜坡)、298m(灯号)、210m(平路)
和田	1:1387m(通过)
详细情况	2:1387m(灯号)、1056m(灯号)、970m(限速 90)、830m(限速 110)、727m(灯号)、550m(限速解除)、418m(直播灯号)、260m(灯号)
大张野	1:2051m(通过)
详细情况	2:2051m(灯号)、1896m(直播灯号)、1750m(限速 80)、1720m(灯号)、1710m(限速 90)、1600m(限速 100)、1390m(灯号)、1225m(直播灯号)、1060m(灯号)、960m(限速解除)、约 950m(隐藏信号)、895m(直播灯号)、730m(灯号)、280m(灯号)
羽後境	1:1689m(通过)
详细情况	2:1689m(灯号)、1375m(限速 90)、1359m(灯号)、1200m(直播灯号)、1030m(灯号 + 下斜坡)、约 990m(隐藏信号)、970m(限速解除)、787m(平路)、699m(灯号)、239m(灯号)
峰吉川	1154m(通过)

续表

车站名称	
秋田	1729m(通过)
详细情况	2:1154m(灯号)、822m(灯号)、255m(下斜坡)、210m(灯号)、236m(平路)
刈和野	1:1468m(通过)
详细情况	2:1468m(灯号)、1137m(灯号)、约 918m(隐藏信号)、807m(灯号)、149m(灯号)
神宫寺	1:1523m(停车)
详细情况	2:1523m(灯号)、1192m(灯号)、1120m(限速 100)、约 980m(隐藏信号)、959m(限速解除)、862m(灯号)、369m(灯号)、210m(限速55、125m(入站)
大曲	——

东北新干线やまびこ

车站名称	
盛冈	1:9736m(停车)
详细情况	2:9736m(ATC)210)、7200m(ATC)245)、4800m ~ 4000m(ATC)210)、3300m ~ 2500m(ATC)160)、2000m ~ 1400m(ATC)110)、1000m ~ 500m(ATC)070)、427m(入站))、350m ~ 150m(ATC)030)
新花卷	——

京滨东北线(北行线)

使用车型:209系(中级)

解说:

1. 比较特别的就是路线中有很多限速信号,大可不用理会。

2. 前往"田町"可加速80km/h,不过记着到桥顶前减至50km/h。

3. 从"东京"往"神田"时间过分紧张,需用力加速;不过通过后车速也有约105km/h,若不用8级刹车制动的话,可能会停不了。

4. "东京站"停车后会出现Bonus Game。

"京滨东北线"(北行线)路线图

车站名称	
品川	1:1659m(停车)
详细情况	2:1633m(灯号)、1328m(灯号)、1000m(上斜坡)、997m(灯号)、820m(限速50)、740m(平路)、728m(下斜坡)、550m(限速75)、472m(平路)、400m(灯号)、350m(限速解除)、239m(入站)
田町	1:863m(通过)
详细情况	2:860m(限速50)、840m(灯号)、800m(限速解除)、345m(灯号)
滨松町	1:863m(通过)
详细情况	2:842m(灯号)、809m(下斜坡)、688m(平路)、360m(灯号)、240m(限速60)
新桥	1:893m(通过)
详细情况	2:885m(灯号)、759m(限速解除)、310m(灯号)
有乐町	1:706m(停车)
详细情况	2:695m(灯号)、398m(灯号)、330m(限速65)、245m(入站)
东京	1:915m(通过)

续表

车站名称 品川	1:1659m(停车)
详细情况	2:903m(灯号)、900m(限速解除)、860m(限速 70)、780m(限速 75)、700m(限速解除)、276m(灯号)
神田	1:638m(停车)
详细情况	2:633m(灯号)、271m(灯号)、209m(入站)
秋叶原	1:683m(停车)
详细情况	2:655m(灯号)、281m(灯号)
御徒町	1:552m(停车)
详细情况	2:539m(灯号)、271m(灯号)、228m(入站)
上野	——

过山车大亨

类型：模拟

语言：英文

评价：★★★★☆

方杖语：这就是那个所谓的《主题公园 2》。

大多数玩家在小的时候一定去过游乐园吧，你们在游乐园中尽情欢乐的时候一定有这样一个愿望，那就是拥有一个依照自己的意愿修建的游乐园。现在，儿时的愿望终于可以在《过山车大亨》(Roller Coaster Tycoon)这款游戏中实现了。

为了帮助诸位玩家早日成为一个真正的过山车大亨，笔者在此就先为玩家一一解释游戏主界面上方菜单中各个选项的作用。该菜单从左到右分为功能类、显示类、建造类及管理类四部分。

一、功能类

1. Pause Game：暂停游戏。

2. Load/Save Game，Exit Game：其中有 Load Game（调档）、Save Game（存档）、New Game（开始新游戏）、Quit Game（退出游戏）、Save

Track Design(保存轨道设计方案，需要选定一有轨道的游乐设施)及Options(各项设定，包括音质、分辨率和度量衡)。

3. Toggle Sound On/Off：开启/关闭游戏声音，可以提高速度。

二、显示类

1. Zoom View Out：缩小。

2. Zoom View In：放大。

3. Rotate View 90° Clockwise：顺时针转动视角，一次90°。

4. View Options：包括Underground View(观察地下)、Underwater View(观察水下)、See - through Rides(使各种轨道透明)、See - through Scenery(使各种景物透明，如树木、雕像等)、Invisible Supports(使高大建筑的支撑物不可见)、Invisible People(使各类人员不可见)、Gridlines on Land(地面栅格)、Height Marks on Land(地表高度)、Height Marks on Ride Tracks(轨道高度)及Height Marks on Paths(道路高度)。

5. Show Map of Park：显示游乐园地图。

三、建造类

1. Adjust Land Height and Slope：调整选定的无其它障碍的地表高度或使之倾斜，通过"+、-"可以确定面积，还可以选择地表的覆盖物，如Grass Land(草地)、Sand(沙地)等等。

2. Create/Adjust Lakes and Water：使选定的无其它障碍的地表变为水池或湖泊，通过"+、-"可以确定面积。

3. Place Scenery, Gardens, and other Accessories：在选定的无其它障碍的地表上放置花草树木、布景及路灯、喷泉、长椅等，其中一些高级布景(如Classical/Roman Themeing等)需要研究。已放置的花草树木及各种设施均可以通过在它们上面点击鼠标右键将其卖掉。

4. Build Footpaths and Queuing Areas：铺设道路及各种游乐设施前的等待区。若在最下方选择了Construct Footpath on Land，则只能在地面上铺设；若选择了Construct Footpath or Tunnel，则可以通过在Slope中选择角度并点击"Add This"修建斜坡或平路。

5. Build New Ride/Attraction：修建新的娱乐或公共设施。点击想要修建的设施所对应的图片后，再点击右下方的Build This即可开始

建设。一般性的建筑无需自行设计，过山车等有轨设施的建设过程可以参考游戏的教程。进入教程需点击游戏开始菜单中的第三个按钮(Show Tutorial)。

四、管理类

1. Financial Information：此处可以观察游乐园的财政状况，共有五个选项。

(1)Show Financial Tables：显示游乐园的各项收支，包括 Ride Construction(建设各种设施的费用)、Ride Running Costs(维持各种设施正常运转的费用)、Land Purchase(购买土地的费用)、Landscaping(美化游乐园的费用，如栽种树木、铺设道路等)、Park Entrance Tickets(游乐园门票收入)、Ride Tickets(各种娱乐设施的门票收入)、Shop Sales(除饮食外的各种商品的销售收入)、Shop Stock(除饮食外的各种商品的成本)、Food/Drink Sales(饮料及食品的销售收入)、Food/Drink Stock(饮料及食品的成本)、Staff Wages(给员工支付的工资)、Marketing(散发优惠券及广告的费用)、Research(研究新设施或技术的费用)、Loan Interest(贷款利息)。另外，在该选单下方的 Loan 中可以调整贷款数额，Cash 则显示了包括贷款在内的现金数量，Park Value 为游乐园的价值，Company Value 为游乐园的价值加上不包括贷款在内的现金数量之和。

(2)Show Graph of Cash(Less Loan) Over Time：显示一段时间内不包括贷款在内的现金的变化情况。

(3)Show Graph of Park Value：显示游乐园的价值。

(4)Show Graph of Weekly Profit：显示一段时间内的每周经营利润的变化情况。

(5)Show Marketing Campaigns：显示商业性活动的情况并选择一项或多项活动进行投资，包括 Vouchers for Free Entry to the Park(凭证免费进入游乐园，投资该活动每周需花费 50 美元，不过若游乐园的门票已设为免费就不要在此费钱了)、Vouchers for Free Rides on Particular Ride(凭证免费进入指定的娱乐设施，投资该活动每周需花费 50 美元)、Vouchers for Half－Price Entry to the Park(凭证半价进入游乐园，投资该活动每周需花费 50 美元，不过无法同时投资该活动与第

一项活动)、Vouchers for Free Food or Drink(凭证免费享用指定饮料或食品,投资该活动每周需花费50美元)、Advertising Campaign for the Park(为你的游乐园做广告,投资该活动每周需花费350美元)、Advertising Campaign for a Particular Ride(为一指定娱乐设施做广告,投资该活动每周需花费200美元)。

2. Research & Development Information:此处可以观察并指定新设施或技术的研究工作,有两个选项。

(1)Show Current Research & Development:显示研究开发工作的现况,其中Type显示了研究对象,Progress显示研究工作的进度,Expected则显示了研究工作完成的时间。下面的Last Development中显示了前一个研究成果,点击旁边的按钮可以直接进入Build New Ride/Attraction中进行观察。

(2)Show Funding and Operations for Research and Development:显示研究资金的投入情况及研究的侧重点。通过其中的下拉菜单可以从No Funding(不投入)、Minimum Funding(每月投入100美元)、Normal Funding(每月投入200美元)及Maximum Funding(每月投入400美元)中选择资金投入量。在Research Priorities中可以选择研究的侧重点,如Roller Coasters(过山车)、Shops and Stalls(店铺)等等。

3. Rides/Attractions in Park:显示各种设施的运行情况。通过其中的下拉菜单可以从Status(正常运营或发生故障等一般情况)、Queue Length(排队等待的人数)、Queue Time(排队等待的时间)、Popularity(受欢迎程度)、Satisfaction(游客的满意程度)、Reliability(设施的可靠性)、Down-Time(设施发生故障的时间占其"年龄"的百分比)及Profit(运营利润)中选择一项显示并利用Sort进行排序。在列表中点击单一的设施可以进入一个窗口,对该设施进行观察和调整。点击右上方的按钮可以将所有设施处于运营或关闭状态。

4. Park Information:显示游乐园的总体情况,其中上面一排共有七个选项。

(1)Show View of Park Entrance:显示游乐园入口处的景象。

(2)Show Graph of Park Rating Over Time:显示一段时间内大众对游乐园评分的变化情况。

(3)Show Graph of Guest Numbers Over Time：显示一段时间内游客人数的变化情况。

(4)Show Park Entrance Price and Information：显示游乐园的门票情况，其中在 Admission Price 中可以调整门票价格(最高 100 美元，最低为免费)，而 Total Admission 和 Income From Admission 则分别显示了参观过游乐园的游客总人数和门票收入。

(5)Show Park Statistics：显示游乐园的统计数字，其中 Park Size 显示了园区所占的面积，Guests in Park 则显示了当前在游乐园中的游客人数。

(6)Show Objectives for this Game：显示本场景的胜利条件，若已达到该条件且时间已到则会出现 Congratulations 对你的成绩表示祝贺。

(7)Show Recent Awards this Park has Received：显示近期你的游乐园所获得的奖章(有好有坏)，其中有 Best Value Park in the Country(最有价值的游乐园)、Worst Value Park(最没有价值的游乐园)、Tidiest Park(最干净的游乐园)、Untidiest Park(最不干净的游乐园)、Most Beautiful Park(最漂亮的游乐园)、Safest Park(最安全的游乐园)及 Best Roller Coasters(最好的过山车)。

当选择 Show View of Park Entrance 时，窗口右边自上而下还会出现六个按钮。

(1)Close Park：停止游乐园运营.

(2)Open Park：游乐园开始运营.

(3)Buy Land to Extend Park：购买土地以增加游乐园面积。点击该选项后，可以购买的土地均在地图上以白色标记显示。

(4) Buy Construction Rights to Allow Construction Above or Below Land Outside Park：购买游乐园以外土地的建设权，只有两个场景中可以购买。

(5)Locate this on Main View：将游乐园大门置于屏幕中间。

(6)Name Park：为游乐园重新命名。

5. Guests：显示游客情况。共有两个选项，分别为 Show List of Individual Guests in Park(显示游乐园中各个游客的情况)和 Show Summarized List of Guests in Park(分类显示游乐园中游客的情况)。通过

下拉菜单还可以选择显示游客的 Actions（行动，如 Walking 等）或 Thoughts（想法，如 It's too Crowed here）。在列表中点击单一的游客可以进入一个窗口，对该游客进行观察。

6. Staff：观察并调整雇员情况。共有四种雇员，分别为 Handyman（清洁工）、Mechanic（修理工）、Security Guard（保安）和 Entertainer（吉祥物，可以招揽游客）。通过点击左上方的四个选项可以列出他们的清单，若点击右上方的按扭（如 Hire New Handyman）可以雇佣相应的新的员工。在列表中点击单一的雇员可以进入一个窗口，对该雇员进行观察并下达命令。

7. Recent Messages：显示较长一段时期内游乐园发生的各种事件的信息，包括新设施的研究、奖章的获得、设施的故障等等。点击某一信息旁的按钮可以对这一事件进行观察并处理。

以上为游戏主界面上方菜单中所有选项的作用，下面笔者为诸位玩家解释一下当点击某一游客、雇员或设施后出现的窗口中各个选项的作用。

一、游客

1. Show View of Guest：显示该游客的状态。选定该选项时，窗口右边自上而下还会出现四个按钮。

(1) Move this Person to a New Location：将该游客移动到新指定的地点。

(2) Name Person：为该游客命名。

(3) Locate this on Main View：将该游客置于屏幕中间。

(4) Turn on/off Tracking Information for this Guest：按下此钮后，屏幕下方显示各种信息的区域里会显示该游客在游乐园中的各种行动。

2. Show Happiness, Energy, Hunger Etc. For this Guest：显示该游客的心理及生理情况，包括 Happiness（高兴）、Energy（精力）、Hunger（饥饿）、Thirst（口渴）、Nausea（眩晕）及 Toilet（排泄）。窗口下方的 Intensity 显示了该游客所能承受的强度，如 Between 1 and 10 即为强度在 1 到 10 之间；Nausea Tolerance 则显示了该游客所能承受的眩晕程度。

3. Show Statistic for this Guest：显示该游客的统计数字，包括 Rides been on（已经玩过的娱乐设施的数量）、Items Eaten（吃过的食品的数量）、Items Drunk（喝过的饮料的数量）、Souvenirs Bought（购买的纪念品的数量）及 Time in Park（待在游乐园中的时间）。

4. Show Financial Information about this Guest：显示该游客的财政状况，包括 Cash in Pocket（现有现金）、Cash Spent（已花费）、Paid to Enter Park（门票花费）、Spent on Rides（在娱乐设施上的花费）、Spent on Food/Drinks（购买食品/饮料的花费）及 Spent on Souvenirs（购买纪念品的花费）。

5. Show Guest's Recent Thought：显示该游客最近的想法。通过观察游客的想法可以给游乐园的建设工作提供一定的帮助，如果游客的想法中有"I'm Lost"，玩家就要尽量少地铺设不必要的道路并修建 Information Kiosk（服务亭）以出售地图供游客查阅。

6. Show Items Guests is Carrying：显示该游客所持的物品，如 Map（地图）等。

二、雇员

1. Show View of Staff Member：显示该雇员的状态。选定该选项时，窗口右边自上而下还会出现四个按钮。

（1）Move this Person to a New Location：将该雇员移动到新的指定地点。

（2）Set Patrol Area for this Staff Member：点击该按钮后即可在地图上设定该雇员的工作范围。

（3）Locate this on Main View：将该雇员置于屏幕中间。

（4）Sack this Staff Member：将该雇员解雇。

2. Show Orders and Options for this Staff Member：显示并调整对该雇员的命令，但 Security Guard 无此选项，而其余三种雇员又各有不同。其中 Handyman 可供选择的工作有 Sweep Footpaths（清除地面污物）、Water Gardens（为花草树木浇水）、Empty Litter Bins（清空垃圾箱）及 Mow Grass（除草）；Mechanic 为 Inspect Rides（检查娱乐设施）及 Fix Rides（修理发生故障的娱乐设施）；Entertainer 则可以化装为 Panda（熊猫）、Tiger（虎）及 Elephant（大象）。

3. Show Statistics for this Staff Member：显示该雇员的资料，Wages（工资）及 Employed（工作时间）在四种雇员的资料中均有显示，但 Handyman 和 Mechanic 的资料与其他人相比又略有不同。其中 Handyman 的资料显示有 Lawns Mown（除草次数）、Gardens Watered（浇水次数）、Litter Swept（清除垃圾的次数）及 Bins Emptied（清空垃圾箱的次数）；Mechanic 为 Rides Inspected（检查娱乐设施的次数）及 Rides Fixed（修理娱乐设施的次数）。

三、设施

首先是非娱乐设施即 Shop and Stall。

1. Show View of this Ride/Attraction：显示该设施的景象。由于这类设施比较简单，故下拉菜单中只有 Overall View（总体观察）可以选择。选定该选项时，窗口右边自上而下还会出现六个按钮。

(1) Close Ride/Attraction：停止该设施的运营。

(2) Open Ride/Attraction：该设施开始运营。

(3) Construction：重新进行修建工作，对于这些店铺来说只能拆毁。

(4) Name Ride/Attraction：为该设施命名。

(5) Locate this on Main View：将该设施置于屏幕中间。

(6) Demolish Entire Ride/Attraction：摧毁整个设施。

2. Show Income and Costs：显示收支情况。在 Price 中可以调节所卖商品的价格。Profit per Item Sold 显示的是卖出一件商品所获的利润，Income、Running Cost 和 Profit 分别显示了每小时（真实时间）该设施的收入、运营费用和纯利润，Total Profit 则显示了该设施自开张以来的总利润。

3. Show Customer Information：显示消费者情况。其中 Customer 显示的是每小时购买商品的消费者的数量，Popularity 显示的是该设施受欢迎的程度，Satisfaction 显示的是消费者对该设施的满意程度，Sold 显示的是卖出商品的数量，Total Customers 显示的是光顾该设施的消费者的数量，Built 显示的是该设施的建成时间。点击右下方的 Show Guest's Thought about this Ride/Attraction 按钮还可以观察消费者对该设施的反应。

其次是娱乐设施(下面的选项不一定所有的设施都有,但任意一个设施有的选项在下面都有)。

1. Show View of this Ride/Attraction:作用与非娱乐设施相同,只不过在右边的 Close 和 Open 中间多了一个用来测试的 Test Ride/Attraction。

2. Show Vehicle Details and Options:这里显示的是该设施的 Capacity(容量),而拥有车辆的设施还可以通过下拉菜单调整车的数量。

3. Show Ride/Attraction Operation Options:在此可以对该设施的工作方式进行调整。大部分设施都有以下一些模式可供选择。

(1)Wait For:通过下拉菜单可以选择等待人数在 Quarter Load(四分之一)、Half Load(半数)、Three - quarter Load(四分之三)、Full Load(满额)或 Any Load(任意人数)时启动该设施。

(2)Minimum Waiting Time:在此可以调整最短等待时间,即使在这段时间内等待的游客不够该设施的容量,该设施也会立即启动。

(3)Maximum Waiting Time:在此可以调整最长等待时间,情况与前者相同。

(4)Reliability:该设施的可靠性。

(5)Down - Time:设施发生故障的时间占其"年龄"的百分比。

(6)Last Breakdown:上一次发生故障的情况。

(7)Inspection:通过下拉菜单可以调整检查该设施的频率,如 Every 30 Minutes(每 30 分钟)、Never(从不)等等。

(8)Time Since Last Inspection:上一次检查距今的时间。

还有一些特殊的设施有其它模式可供选择,如 Go - Karts(卡丁车)有 Number of Laps(进行一次比赛所用的圈数),而 Tower(火箭塔)则有 Launch Speed(发射速度)。

4. Show Color Scheme Options:显示并调整设施及设施中各种用具的颜色。

5. Show Measurements and Test Data:显示测试后该设施的一些数据,包括 Excitement Rating(刺激度)、Intensity Rating(强度)、Nausea Rating(眩晕度)、Max. Speed(最高时速)、Average Speed(平均时速)、

Ride Time(游客玩一次所需时间)和 Ride Length(游客玩一次移动的距离)。

6. Show Graph:将过山车的行进过程用坐标图的方式表示出来。

7. Show Income and Costs:作用与非娱乐设施相同。

8. Show Customer Information:作用与非娱乐设施基本相同,只不过右下方的按钮下面又多了两个按钮,分别为 Show Guests on this Ride/Attraction(显示在该设施上进行娱乐的游客们的反应)和 Show Guests Queuing for this Ride/Attraction(显示在该设施前等待的游客们的反应)。



铁路大亨 2 资料片

类型:经营类

语言:英文

评价:★★★★★

方杖语:玩火车,发大财……

随便抓个战略游戏迷来问问,恐怕没有不知道希德·梅尔主持开发的《文明》、《铁路大亨》这两款作品的。但是《铁路大亨 2》中的英文和操作过于复杂,可是因为它的精美画面,以及它的构思,仍使无数游戏迷为之疯狂。而《铁路大亨 2》的资料篇“第二世纪”的推出,无疑又给该系列游戏的忠实支持者注入了一支兴奋剂,使这股“铁路旋风”愈刮愈烈。你将在铁路工业中树立起你的权威地位,根据你选择的进入游戏的时期不同,你或者以一笔启动资金及一大片建设空地(用于开采交通资源)开始,或者直接进入现成的铁路系统模式同其它商业对手竞争。使用你手中的资金铺设路轨,修建车站及其它基础设施,购买最能赢利的火车。它有 18 个关卡,风云变换的经济和股票市场,59 种列车,34 种不同类别的货物,众多事件历史,多人游戏,《铁路大亨 2》此次也引入了网络连线功能,支持 LAN、因特网、调制解调器三种连线方式,最多支持 28 个玩家进行因特网连线游戏。我相信,凡是玩过这两部游戏的人都会有这样一种感觉:设计与

制作的细致程度几乎到了苛刻的地步，它可以让你在游戏进行的过程中，通过一些最微小的细节时刻感受到游戏制作者用心之良苦，制作之精美，并让玩家由此获得全面的享受。特别是资料片中的背景音乐的改变，真是与原来的有天壤之别，而游戏的音乐采用CD音轨是典型的美国乡村音乐，，旋律悠扬悦耳很容易将人带入一种淳朴的乡村生活的气氛之中，更值得一提的是游戏的音效，在游戏中你可以听到火车飞驰的呼啸声，车站的大钟和人们的嘈杂声，更有意思的是开头那个只闻其声未见其人的解说者，如果你长时间不理睬他，就可以听到独具特色的鼾声了(有意思吧!)。虽然我玩的不是太好，可是我很喜欢它的背景音乐。

游戏的画面支持1024X768及16位色显示，其逼真细致且富有活力的景物精心营造着不同的氛围。而且该游戏的最大成功之处在它于打破了以往模拟经营类游戏的一贯模式，即游戏中的一切都围绕着“金钱至上”这一唯一的主题，玩家所要做的就是处心积虑的去积累财富。而在《铁路大亨2》尤其是它的资料篇“第二世纪”的剧情中，你会发现金钱并不是万能的，甚至有些任务的完成根本与金钱无关，而是需要你在规定时间内最大限度地综合利用现有的条件统筹安排完成任务。这无疑大大增强了游戏的挑战性和通关的乐趣。你还希望什么呢？赶快进入这个由战略游戏提供的一个充斥着蒸汽、钢铁、大亨的世界，建立自己的铁路帝国吧！

新战役共有18关，你必须按照顺序进行。

游戏攻略

第一关 NORTH TO ALASKA

有三种进行方式：1. 钢的收入提高30%。

2. 公司资产增加200K。

3. 燃料消费减少20%。

背景及任务：铁路工业已经进入它的第二个发展阶段。美国正处于大衰退时期，此外能源也处于紧张阶段。同时，日本正在兴起。于是美国便在ALASKA成立了一个大的商业集团，要用铁路连接SEATTLE和FAIRBANKS，以便维护他们在铁路上的有利地位。但这

些修建比起几乎要纵穿北美大陆的铁路线来说，只是杯水车薪，在铁路修建的过程中，必须经过加拿大国土，幸好加拿大政府已同意你的铁路穿越这个国家，但该国政府要求你向其交纳一定的税金，所以你在其国土上修建铁路的费用要提高25%。

铜牌条件：在1945年底以前连接SEATTLE和FAIRBANKS。

银牌条件：在1945年底以前连接完成，并使你的公司总资产达到$10,000,000。

金牌条件：在1945年底以前完成以上的所有任务，并运输12车厢的部队到达FAIRBANKS。

注意事项：当地政府已经给予你一些列车和车站，并提供了一些启动资金。然而，你要知道经济正在衰退，所以你需要找到一些合理的方式来支持你的发展。同时政府同意每年给予你$150的津贴——这是他们所能够做到的。为你提供的车站位于SEATTLE的北部和FAIRBANKS的南部，你需要将南北两地它们连接起来。加拿大政府已经同意你通过他们的领土，但是他们要求增加25%的关税。祝你好运！

秘密消息：注意PORTLAND的钢的处理，它会给你带来很大的利益。而且你可以使用"G"键来寻找合理的铁路路线。等等方面的秘密信息等待你的发现。

第二关 BATTLE FOR BRITAIN

有三种进行方式：1. 列车速度提高10%。

2. 加速30%。

3. 工业生产提高15%。

背景及任务：英国凭借英吉利海峡顽强地抵抗着德军的猛烈攻势。德国转移了他们的轰炸目标，转移成轰炸LONDON，在这种转移的同时你需要为部队提供足够的物质供应。他们希望你能够至少坚持12天直到在9月21日。部队每天只有维修6块铁路的能源，现在你拥有10个车头来完成你的任务。

铜牌条件：OXFORD、PORTLAND和LIVERPOOL都是战争的主要地点，你需要向这些地点运输以下物资：4车厢的食物、2车厢的军队、2车厢的军火。

银牌条件：同样的指定地点需要以下物资：8车厢的食物、4车厢的军队、4车厢的军火。

金牌条件：同样的指定地点需要以下物资：12车厢的食物、6车厢的军队、6车厢的军火。

特别规则：你每天只能维修你所不使用的6块铁路，并且没有新的车站和车站改进设施出现，没有新的车头供你购买。原料市场也停止供应。你不能放弃这个任务，尽管我们可以赶走你。

秘密消息：在这一任务中你一共有10列机车去完成任务，记住是仅有的10列，因为在完成任务的过程中，你不仅不能修建车站，进入股市，而且即使有机车损坏了，也不能购买新的机车，而且更糟糕的是，尽管在这一关中，资金并没有问题，但允许你每天修复的被炸毁的铁路是有限制的。但不管怎样，决不能让日不落帝国落入德国人的手中。为了自由，努力吧！

第三关 MOTHER RUSSIA

有三种进行方式：1. 加速30%。

2. 列车安全性提高50%。

3. 列车车站的运行速度提高40%。

背景及任务：为了遏制德军的疯狂进攻，苏联军民展开了艰苦卓绝的保卫战。同志，你现在必须帮助苏联进行战争防御。德国的军队是很强大的，而且我们也没有能力阻止失去更多的土地。但是，如果你能够更好地完成你的任务，我们可能会失去更少的土地和生命。你要为每一个领域内的军队驻扎地提供更多的物资来加强他们的实力。同时敌人只能近距离攻击你。你的成功将能够减慢德国的进攻，以便我们动员人民进行反攻。另外，MOSCOW和苏联的心脏地域不能被占领，你必须坚持到7月22日。

铜牌条件(勇气)：在敌人进攻的前4个星期内最多不能丢失10个军队驻扎地。

银牌条件(英勇)：在敌人进攻的前4个星期内最多不能丢失5个军队驻扎地。

金牌条件(胜利)：在敌人进攻的前4个星期内最多不能丢失3个军队驻扎地。

特别规则：在本关中，各地武器、弹药和士兵的数量是有限的，而敌人是从地图左侧开始进攻的，因此把守住相邻的关键区域是制胜的关键，应优先将物资运往那里。如果你将有限的物资运往整个版图，是不可能保证在规定时间内最大限度地保住战区的。“同志，你的出色工作会大大降低财产损失和避免更大的牺牲，努力吧！”。

第四关 EDELWEISS EXPRESS

有三种进行方式：1. 电力列车价格的减少20%。

2. 货物收入提高30%。

3. 列车车站的建造价格减少50%。

背景及任务：1946年，奥地利的铁路系统已经被战争完全毁坏了。现在奥地利想在这种没有任何外部支援的情况下重新建造自己的铁路系统。你可以在这里得到一些特权，帮助他们恢复他们的铁路系统，可是这种特权的代价是很大的。

铜牌条件：在1965年底以前向CARGO运输至少500车厢的货物。

银牌条件：在1965年底以前向CARGO运输至少1000车厢的货物，同时使你的工业总产值达到$5,000,0000。

秘密消息：在一个车站中放置水塔、沙塔和修理厂。这样就可以在列车通过的时候为列车提供水、沙并修理列车头。

第五关 DRAWSTRINGS FOR THE IRON CURTAIN

有三种进行方式：1. 每月的津贴增加100K。

2. 电力列车价格减少35%。

3. 引擎消费减少25%。

背景及任务：在二次世界大战结束的时候，苏联需要重新建造他们的铁路系统，并重新建立南部的能源处理组织。你要重新建造铁路并处理ALTA的能源设施。你不能买到更多的股票和工业设施。

铜牌条件：在1966年年底以前向OMSK运输至少100车厢的钢。

银牌条件：完成上述任务的同时使你的公司资产至少达到1$0,000,000。

金牌条件：完成上述任务的同时使你的公司资产至少达到$20,000,000，并且在OMSK和VLADIVOSTOCK之间运输至少20车厢的货物。

第六关 ICH BIN EIN BERLINER

有三种进行方式：1. 安全性提高25%。

2. 列车速度提高10%。

3. 提速15%。

背景及任务：在二次世界大战结束的时候，德国分裂为东德和西德，而且BERLIN的政局也很紧张。你必须在解除外部包围之前向BERLIN提供足够的物资，同时所有的供应必须在6月25日之前完成。

铜牌条件：向BERLIN运输8车厢的食物、5车厢的柴油、4车厢的军队。

银牌条件：向BERLIN运输8车厢的食物、5车厢的柴油、4车厢的军队、3车厢的钢。

金牌条件：向BERLIN运输8车厢的食物、5车厢的柴油、4车厢的军队、3车厢的钢、2车厢的军火和2车厢的武器。

第七关 THE SUPER TRAINS

有三种进行方式：1. 燃料消费减少15%。

2. 引擎速度提高10%。

3. 电力列车的建造费用减少25%。

背景及任务：新的铁路技术已经在法国得到了应用，它给世界的旅客和邮件带来了很大的方便。你的目标是使你的公司强大起来，但是你并没有与港口有连接，而且只有旅客和邮件能够给你带来效益。

铜牌条件：你必须在1980年年底以前使你的公司总资产达到$5,000,000。

银牌条件：完成以上任务并运送至少200车厢的旅客和邮件，同时你也获得一种时速为60MPH的列车。

金牌条件：你的个人净资产达到$5,000,000，公司的净资产达

到$10,000,000,并且连接PARIS、DIJON、LYON、MARSEILLES和NICE。

秘密消息:?

第八关 SEATTLE METRO

有三种进行方式:1. 毁掉建筑物的费用减少40%。

2. 铁路建造费用减少15%。

3. 购买引擎的费用减少20%。

背景及任务:这是1977年,SEATTLE城市与你签定了一个条约,授与你在SEATTLE地区建造铁路的权利,并且许诺给你初期运作资金$2,500,000。

铜牌条件:通过SEATTLE连接SHORELINE和SEATAC,并且在1992年年底以前运输总共500车厢的旅客。

银牌条件:把以上的城市连接到BELLEVUE,并且在1992年年底以前运输总共1000车厢的旅客。

金牌条件:把以上的城市连接到MONROE和ISSAQUAH,并且在1992年年底以前运输总共2000车厢的旅客。

特别注意:这一关的环境规定对柴油燃料的收费加倍,而且这里的旅客很精明,所以你不必特别注意你的列车,他们只关心有没有列车到他们想到的地方。在SEATTLE的北部开始建设比较好。

第九关 WASTE NOT,WANT NOT

有三种进行方式:1. 引擎为——FP 45。

2. 引擎为——CLASS 1020。

3. 引擎为——SD 45。

背景及任务:在岛屿PENNSYLVANIA上的能源工厂发生了一件意外事件,使得所有的机器都运转失败。工厂核心所遭受的一些损害和浪费已经得到解决。联合紧急管理代理(FEMA)临时接管这一地区的所有列车,并且指定一列列车去运送废物到达指定地点。无论使用什么办法,你也要从FEMA那里得到工厂废物的处理权。但是这里的公民反对任何载有废物的列车通过那里,如果你想要通过这里,除非你没有运载废物。FEMA的任务是运送36车厢的废物,

你的目标是在 FEMA 完成任务之前运送更多的废物。而且你必须把废物运送到指定地点。

铜牌条件：在 FEMA 完成他们运送 36 车厢废物的任务之前，运送 20 车厢的废物。

银牌条件：在 FEMA 完成他们运送 36 车厢废物的任务之前，运送 28 车厢的废物。

金牌条件：在 FEMA 完成他们运送 36 车厢废物的任务之前，运送 34 车厢的废物。

秘密信息：在 QUAKER 山的交叉处建立一个修理站可以将你的列车运行的安全性提高 50%。

第十关 THE NEW DAYLIGHT

有三种进行方式：1. 公司拥有 $300K 资产。
2. 燃料消费减少 20%。
3. 购买引擎的消费减少 25%。

背景及任务：AMTRAK 已经因为空运的影响损失了大量的资金，他们需要建立好自己的铁路系统，以减少这种损失。你认为在 SAN FRANCISCO 到 LOS ANGELES 之间建立铁路可以带来很大的收益，他们也批准了这一计划。同时他们提出了一个主要的要求：你必须交纳 200 万的启动资金，而且不能有任何贷款。为了弥补你的花费，你必须在管理 AMTRAK 的时候尽量运输更多的旅客。

铜牌条件：连接 SAN FRANCISCO 和 LOS ANGELES，并且在 2005 年年底以前在两个城市之间至少运输 12 车厢的货物，同时，你也要保证 AMTRAK 在 3 年里都赢利。

银牌条件：在 2000 年年底以前完成以上的所有任务。

金牌条件：在 1995 年年底以前完成以上的所有任务。

第十一关 MUNICH METRO

有三种进行方式：1. 燃料消费减少 20%。
2. 购买引擎的消费减少 20%。
3. 速度提高 30%。

背景及任务：MUNICH 是位于德国西部的一个城市，不知为什么

在 MUNICH 允许个人建立铁路系统。如果你在这一地区建立自己的铁路系统将会给你带来很大的收益。同时在这里建立自己的铁路系统不仅是可能的，而且有很大的收益。鉴于 MUNICH 的历史价值和年代，你需要证明你工作的完整性来获得建立一条通往市中心的铁路。同时你只有成功地运载了 65 车厢的上下班者，才可以得到建立这种铁路的权利。

铜牌条件：连接 MUNICH 的市中心，同时要在 1999 年年底以前使得你的公司总资产达到 $5,000,000。

银牌条件：拥有一种可以终身使用、时速为 65MPH 的列车，同时要在 1999 年年底以前使得你的公司总资产达到 $10,000,000。

金牌条件：完成以上的所有任务，同时要在 1999 年年底以前使得你的个人净资产达到 $10,000,000。

特别条件：在你建立自己的铁路系统的同时，你要保证你所建立的新铁路必须和已经存在的铁路是连接的。

秘密信息：你提供的越多，他们增长的就越快。最好的提供是城市的增长速度是最初的三倍以上。

第十二关 THE CHUNNEL

有三种进行方式：1. 董事长——THEODORE JUDAH。
2. 董事长——ROY WHITE。
3. 董事长——RICHARD TREVITHICK。

背景及任务：海底隧道已经开通！那么下一个障碍是什么呢？证明这是值得的，这样旅客就没有什么难题了。你一开始就有很大的一笔债务。你不要希望近期有新的债券发行，你只有自己通过发展来获得收益。

铜牌条件：在 2015 年年底以前在法国和英国之间运输 100 车厢的货物。

银牌条件：完成以上的所有任务，同时在比利时和英国之间运输 75 车厢的货物。

金牌条件：完成以上的所有任务，同时在德国和英国之间运输 50 车厢的货物，在荷兰和英国之间运输 50 车厢的货物，而且要还清所有的债务。

第十三关 ENERGY FOR A NEW BEGINNING

有三种进行方式:1. 引擎为——CLASS 232。

2. 引擎为——EUROSTAR。

3. 引擎为——DB18-201。

背景及任务:GEOCORE电厂一直为欧洲大部分地区、中东和北非输送能源。现在你要充当一名测试员去实地检查为电厂供应物资的铁路网。怎样检测? 当然是开着火车满处跑了。好,时间有限赶快行动吧!

铜牌条件:从1月1日零点至1月10日凌晨2点,完成70%铁路的检测并使停过的车站总数达到17个。

银牌条件:从1月1日零点至1月10日凌晨2点,完成80%铁路的检测并使停过的车站总数达到18个。

金牌条件:从1月1日零点至1月10日凌晨2点,完成87%铁路的检测并使停过的车站总数达到19个。

第十四关 ELBOW ROOM

有三种进行方式:1. 水泥的收入提高25%。

2、食物的收入提高25%。

3、货物的收入提高15%。

背景及任务:地中海地区的经济正在迅速发展,而GEOCORE电厂也急需运送大量货物。这为你赚取可观的财富提供了一个不可多得的良机。

铜牌条件:在2032年以前,将100车皮化学品运往电厂。

银牌条件:在2032年以前,除了完成以上任务,还要工业利润总值达到$1,200万。

金牌条件:在2032年以前,除了完成以上任务,还要使个人资金达到$4,500万。

第十五关 HELL&HIGH WATER

有三种进行方式:1. 引擎为——GG1。

2. 引擎为——THALYS。

3. 引擎为——CLASS E111。

背景及任务：P.A.H组织的激进分子炸毁了GEOCORE电厂，爆炸所释放的能量几乎摧毁了西班牙的大部分地区，并在原电厂所在地炸出了一个巨大的裂缝，从中喷出夹杂着大量尘埃的灼热气体。科学家断言，如果不及时将裂缝封死，那么随之而来的全球性的温室效应将使南北两极的冰雪消融，到那时整个世界将会是一片汪洋。你受命用仅有的三列机车将水泥运至马德里以封闭裂缝。注意如果你不能及时地将水泥运往马德里，随着时间的推移，上涨的海水会逐步吞噬掉陆地，包括运行在那里的火车。所以最好派两列机车前往各地，将水泥和沙石运到一个靠近马德里且可以将沙石制成水泥的城市集中，而另一列机车专门负责前往马德里运送水泥。

铜牌条件：在1月17日以前，完成运送60车皮水泥到马德里的任务。

银牌条件：在1月14日以前，完成运送60车皮水泥到马德里的任务。

金牌条件：在1月10日以前，完成运送60车皮水泥到马德里的任务。

第十六关 ISLAND OF HOPE

有三种进行方式：1. 谷物的产量提高25%。

2. 燃料的消费减少15%。

3. 货物的收入提高15%。

背景及任务：大批饥饿的难民涌入“希望岛”——非洲的中南部地区，但是这里并没有充足的粮食。你必须在难民饿死之前想尽办法为他们运来粮食。你所面临的问题在于制成食物的原料较分散，且在游戏的开始只允许你修建450节铁轨。不过随着游戏的进行会有公司为你提供更多的铁轨，当然价格也要提高50%。

铜牌条件：在2058年以前，完成100车皮食物的运送任务。

银牌条件：在2058年以前，完成125车皮食物的运送任务，还要将铁路延伸到约翰内斯堡、金沙萨和多多马。

金牌条件：在2058年以前，除了完成170车皮食物的运送任务和有500万个人资产以外，其它同上。

第十七关:REMEMBER AMERICA

有三种进行方式:1. 谷物的产量提高 30%。

2. 友好度提高 50%。

3. 速度提高 30%。

背景及任务:2039 年的美国陷入了一片混乱之中,人为的冲突和自然界的洪水使这个国家的政府陷入了前所未有的尴尬境地。由于一些地区原有的铁路线几乎毁坏殆尽,无论是谁抓住这个重建运输干线的机会,一旦成功,没人会为他所拥有的巨大财富感到吃惊。你想试试吗?在游戏开始的时候你只能在有问题的区域修建铁路,所以能否获得进入其它区域的权利是你制胜的关键。另外,在本剧情中你只能使用蒸汽机车。

铜牌条件:在 2060 年以前,个人资产总额超过 $500 万。

银牌条件:在 2060 年以前,个人资产总额超过 $1,500 万。

金牌条件:在 2060 年以前,个人资产总额超过 $2,500 万,并成为一名最杰出的铁路大亨。

第十八关 ANTARCTICA RISING

有三种进行方式:1. 煤和铁的产量提高 15%。

2. 牲畜的产量提高 20%。

3. 谷物的产量提高 20%。

背景及任务:经过多年的努力,人类终于要在冰天雪地的南极铺设铁路了。这是人类征服自然的又一证明,但或许也是在毁坏自身生存环境的路上又迈进了一步。但无论如何,作为一名出色的铁路大亨是不会允许别人来分一杯羹的。你所要做的就是在这块寒冷的土地上,彻底冻结自己的竞争对手,垄断南极的铁路运输业。

铜牌条件:在 2073 年以前,公司注册资产总值超过 500 万。

银牌条件:在 2073 年以前,公司注册资产总值超过 1500 万,且有最多的个人资产。

金牌条件:在 2073 年以前,除完成以上任务外,应成为唯一幸存的公司。

各种设备的设置方法:

1.列车的设置:双击火车或图标,进入设置画面,先删除左面的

所有站点，然后在地图上点击你想要的起始站，挂上需要的车厢，再设置中转点，直到终点站，然后点击 EXIT 即可。

2.车站内的设备介绍：

a.SMALL STATION(小型车站)：造价 $ 50K，可以服务于附近小范围的居民及建筑物。

b.MEDIUM STATION(中型车站)：造价 $ 100K，可以服务于附近的居民和建筑物。

c.LARGE STATION(大型车站)：造价 $ 200K，可以服务于附近大范围的居民和建筑物。

d.TELEPHONE POLES(电话线)：造价 $ 80K，能够进行会话通讯，并使车站运转速度减少 50%。

e.SMALL RESTAURANT(小饭店)：造价 $ 50K，接待旅客的收入可以提高 20%。

f.LARGE RESTAURANT(大饭店)：造价 $ 100K，接待旅客的收入可以提高 50%。

g.SALOOR(酒吧)：造价 $ 16K，接待旅客的收入可以提高 10%。

h.POST OFFICE(邮电局)：造价 $ 35K，可以使邮件在车站内停留的损失减少 50%。

i.CUSTOMS HOUSE(候车室)：造价 $ 25K，可以使旅客停留时间减少 50%。

j.SANDING TOWER(沙子塔)：造价 $ 30K，当列车经过时会自动加满，如果列车没有沙子爬坡将非常困难。

k.WATER TOWER(水塔)：造价 $ 25K，可以给列车加满水，如果没有水，列车将减慢速度。

l.LARGE HOTEL(大旅馆)；造价 $ 175K，可以使接待旅客的收入提高 40%。

m.SMALL HOTEL(小旅馆)：造价 $ 65K，可以接待的旅客的收入提高 20%。

n.LIQUID STORAGE(液体储藏室)：造价 $ 50K，可以使 OIL、CHEMICAL 在车站内停留的损失减少 50%。

o.REFRIGIRATED STORAGE(冷藏室)：造价 $ 50K，可以使

MILK、PRODUCE 在车站停留的损失减少 50%。

p. GRAIN SILO(谷物地窖):造价 $35K,可以使 GRAIN、COFFEE、SUQAR 在车站停留的损失减少 50%。

q. WAREHOUSE(仓库):造价 $25K,可以使 GOODS、COTTON、WOOL 的损失减少 50%。

r. ROUNDHOUSE(修理厂):造价 $120K,当列车经过时可以修理列车,以便寿命更长。

秘技

在游戏里按一下 TAB 键进入秘技输入提示框,然后输入下列代码即可获得各种各样的秘技。

Bigfoot Gold:得到金牌

Bigfoot Silver:得到银牌

Bigfoot Bronze:得到铜牌

Speed Racer:列车加速

AMD103:得到 AMD103 列车

Show Me the Trains:得到所有新型火车

养成类

☆青涩宝贝



青涩宝贝

类型:养成

语言:中文

评价:★★★☆☆

方杖语:最近这种游戏很流行嘛,呵,呵……

这是完成12位女主角的行程表。虽然称不上是完全攻略,因为仍有一些小瑕疵,而且整理的也不够完善,不过保证可以完成所有女主角的最佳结局,而且绝对没有修改。不过其中有一些诀窍提供给各位做参考:

1. 尽量将距离近的安排在一起,可以省下一大笔车费

2. 由近而远的顺序安排行程,最后再搭便车回东京,虽然第一天可能没办法上到课,可是省下的车费绝对是值得的(搭便车是最省钱!!!)。

3. 上课是由行动力决定,上一天课减少30P,即使迟到,如果行动力超过30P的话,仍可赚到5000元。

4. 没有图片的回忆(如约会2A,夜晚约会,约会地点等)并不会促成特殊回忆的发生,必须在相思度达到一定时去约会才会发生特殊回忆。

5. 每天只会发生一次特殊回忆,所以可利用移动中,旅行中等等特殊回忆后,再与其他女主角约会(非特殊回忆之约会),以培养爱情度。

6.每个假日必须都要发生特殊回忆,这是集所有图片的秘诀。所以,不要浪费时间打工啦!

7.不打电话约女主角——这是被我同学消遣的最大原因(追女生都不打电话!!! 你怎么对得起女主角!!!)因为打电话约时,比较难掌握女主角的相思度,虽然对不起苦等电话的女主角们,可是这是小弟破关的最大关键! 或许各位也可以试试看事先打电话约她们的后来发展。

交通工具　　约会结束时间、地点及特殊回忆名称

快速列车→3月21日18时 滨伊势佐木町 (重逢事件)
快速列车→3月22日18时 名古屋名古屋站地下街 (重逢事件)
夜间巴士→3月23日18时 金泽犀川(重逢事件)
快速列车→3月24日18时 京都东山 (重逢事件)
快速列车→3月25日20时 大阪心斋桥 (重逢事件)
夜间巴士→3月26日18时 高松狮子路 (重逢事件)
夜间巴士→3月27日22时 广岛纸屋町 (重逢事件)
夜间巴士→3月28日22时 福冈天神 (重逢事件)
夜间巴士→3月29日18时 长崎荷兰坡道 (重逢事件)
飞　　机→3月30日18时 札幌北海道大学 (重逢事件)
快速夜行→3月31日18时 青森青森利比那 (重逢事件)
夜间巴士→4月1日18时 仙台林药大道一番街 (重逢事件)
夜间巴士→4月2日18时 名古屋白川公园 (回忆事件A)
快速夜行→4月3日18时 金泽香林坊 (回忆事件A)
快速夜行→4月4日18时 京都京都铁塔 (回忆事件A)
快速夜行→4月5日18时 大阪难波 (回忆事件A)
搭乘便车→4月6日8时 东京自宅 (无行动力故周一无法上课)
快速列车→4月11日18时 横滨伊势佐木町 (回忆事件A)
夜间巴士→4月12日18时 仙台林药大道一番街 (回忆事件A)
搭乘便车→4月13日2时 东京自宅
夜间巴士→4月18日18时 青森青森利比那 (回忆事件A)
快速夜行→4月19日18时 札幌帕西匪 (回忆事件A)
搭乘便车→4月21日5时东京自宅 (周一无法上课,周二可赚

1000元）
特急夜行→4月25日18时 高松狮子路 （回忆事件A）
夜间巴士→4月26日18时 长崎荷兰坡道 （回忆事件A）
搭乘便车→4月28日 2时 东京自宅 （周一无法上课，周二可赚5000元）
飞　　机→4月29日18时 福冈天神 （回忆事件A）
搭乘便车→4月28日 2时东京自宅 （周四无法上课，周五可赚5000元）
飞　　机→5月2日18时 广岛比治山公园 （回忆事件A）
快速夜行→5月3日18时 高松狮子路 （遇到移动中的千惠，并可和真奈美约会）
快速列车→5月4日18时 京都京都铁塔 （遇到移动中的瑞理香，并可和若菜约会）
夜间巴士→5月5日18时 名古屋名古屋站地下街 （季节事件A）
搭乘便车→5月6日 3时 东京自宅
特急夜行→5月9日18时 高松狮子路 （季节事件A）
特急列车→5月10日18时 广岛纸屋町，遇到移动中的明日香，并可和优约会 （约会1A）
搭乘便车→5月11日14时 东京自宅 （周一无法上课）
夜间巴士→5月16日18时 仙台林荫大道一番街 （回忆事件B）
夜间巴士→5月17日18时 金泽香林坊 （回忆事件B）
搭乘便车→5月19日14时 东京自宅 （周一无法上课）
夜间巴士→5月23日20时 青森青森利比那 （回忆事件B）
快速夜行→5月24日18时 札幌帕西画 （回忆事件B）
搭乘便车→5月26日14时 东京自宅 （周一无法上课）
飞　　机→5月30日18时 大阪难波，遇到移动中的爱美琉，并可和夏穗约会 （约会地点C）
夜间巴士→5月31日22时 横滨伊势佐木町 （季节事件A）
搭乘便车→5月31日23时 东京自宅 （电话留言：若菜）
飞　　机→6月6日 22时 广岛比治山公园 （季节事件A）
夜间巴士→6月7日 18时 长崎町界隈 （遇到旅行中的爱美琉）

搭乘便车→6月9日 14时 东京自宅 （周一无法上课）
夜间巴士→6月13日20时 大阪日本桥 （季节事件A）
熬　　夜→6月14日18时 大阪道顿堀 （早上七时在难波遇到旅行中的千惠）
搭乘便车→6月15日8时 东京自宅 （无行动力故周一无法上课）
休　　息→6月16日19时 东京自宅 （遇见到东京的琉理香）
特急夜行→6月21日18时 京都京都铁塔，遇到移动中的妙子，并可和若菜约会 （约会1A）
搭乘便车→6月22日6时 东京自宅 （因行动力不足故周一只可赚1000元，电话留言：真奈美）
飞　　机→6月27日18时 长崎 町界限 （季节事件A）
夜间巴士→6月28日18时 福冈天神 （回忆事件B）
搭乘便车→6月29日19时 东京自宅 （周一无法上课）
飞　　机→7月4日 18时 金泽香林坊，遇到移动中的穗香，并可和美由纪约会 （约会地点D）
特急列车→7月5日 18时 高松玉藻公园，遇到移动中的夏穗，并可和真奈美约会 （约会地点B）
搭乘便车→6月6日 13时 东京自宅 （周一无法上课）
飞　　机→7月11日20时 福冈天神 （季节事件A）
特急夜行→7月12日18时 长崎 町界限，遇到移动中的美由纪，并可和晶约会 （约会1A）
搭乘便车→7月14日3时 东京自宅 （因赶不回来故周一无法上课）
夜间巴士→7月18日18时 京都京都铁塔 （季节事件A）
夜间巴士→7月19日18时 东京自宅 （遇见到东京的妙子）
快速列车→7月20日22时 横滨伊势佐木町 （季节事件C）
快速列车→7月21日18时 东京自宅 （遇见到东京的爱美琉）
飞　　机→7月22日18时 札幌帕西欧 （季节事件A）
夜间巴士→7月23日18时 青森青森利比那 （季节事件A）
快速夜行→7月24日18时 仙台林荫大道一番街 （季节事件A）
＊快速夜行→7月25日18时 横滨伊势佐木町 （季节事件B）

PS:可先搭夜间巴士回家休息后第二天再到横滨

夜间巴士→7月26日18时 名古屋名古屋站地下街 （季节事件B）

快速夜行→7月27日18时 金泽香林坊 （季节事件B）

快速列车→7月28日22时 广岛比治山公园 （季节事件B）

快速夜行→7月29日20时 高松狮子路 （季节事件C）

快速列车→7月30日18时 大阪心斋桥 （季节事件C）

快速列车→7月31日18时 京都京都铁塔 （季节事件B,夜宿青年旅社）

夜间巴士→8月1日18时 福冈天神 （季节事件B）

夜间巴士→8月2日18时 长崎町界限 （季节事件B）

夜间巴士→8月3日22时 广岛纸屋町 （高潮事件A）

特急夜行→8月4日20时 青森青森利比那 （季节事件B）

快速夜行→8月5日18时 札幌帕西瓯 （季节事件B）

特急夜行→8月6日20时 仙台林荫大道一番街 （回忆事件C）

快速夜行→8月7日18时 横滨伊势佐木町 （回忆事件B）

快速列车→8月7日22时 东京自宅 （休息一晚）

快速列车→8月8日18时 仙台林荫大道一番街 （季节事件B）

夜间巴士→8月9日18时 金泽香林坊 （回忆事件B）

夜间巴士→8月10日20时 名古屋名古屋站地下街 （遇到旅行中的妙子）

熬　　夜→8月10日20时 名古屋名古屋站地下街 （回忆事件B）

夜间巴士→8月12日18时 京都京都铁塔 （回忆事件B）

快速列车→8月13日18时 大阪难波 （回忆事件B）

夜间巴士→8月14日18时 福冈天神 （回忆事件C）

快速夜行→8月15日20时 高松狮子路 （季节事件B）

快速夜行→8月16日20时 长崎町界限 （回忆事件B）

夜间巴士→8月17日22时 广岛纸屋町 （回忆事件B）

飞　　机→8月18日18时 札幌北海道大学 （回忆事件C）

飞　　机→8月19日18时 名古屋名古屋站地下街 （季节事件C）

快速夜行→8月20日20时 横滨伊势佐木町 （回忆事件C,搭乘快速列车亦可）

快速夜行→8月21日20时 金泽香林坊 （回忆事件C）
快速夜行→8月22日20时 京都京都铁塔 （在新京极遇到旅行中的美由纪）
快速夜行→8月23日18时 福冈天神 （季节事件C）
夜间巴士→8月24日18时 大阪难波 （回忆事件C）
快速列车→8月25日18时 京都河原町 （回忆事件C）
快速夜行→8月26日22时 福冈天神，在中州遇到旅行中的琉理香，并可和千惠约会 （夜晚约会B）
快速夜行→8月27日18时 广岛和平纪念公园 （在和平纪念公园遇到旅行中的穗香）
夜间巴士→8月28日18时 高松狮子路 （回忆事件B）
飞　　机→8月29日18时 札幌帕西瓯 （季节事件C）
快速夜行→8月30日20时 青森青森利比那 （回忆事件C，休息一夜）
飞　　机→8月31日20时 横滨伊势佐木町，遇到移动中的晶，并可和明日香约会 （约会地点E）
快速列车→8月31日21时 东京自宅
飞　　机→9月5日22时 广岛比治山公园 （季节事件C）
飞　　机→9月6日18时 金泽犀川，遇到移动中的若菜，并可和美由纪约会 （约会地点B）
搭乘便车→9月7日6时 东京自宅
夜间巴士→9月12日20时 名古屋名古屋站地下街 （回忆事件C）
夜间巴士→9月13日18时 高松狮子路 （回忆事件C）
搭乘便车→9月14日12时东京自宅 （因无行动力故无法上课）
PS：可搭乘快速夜行巴士回来上课，虽然迟到，仍可赚五千元。
飞　　机→9月15日18时 大阪心斋桥 （季节事件B）
搭乘便车→9月16日7时 东京自宅 （因行动力不足故周三只能赚一千元）
夜间巴士→9月19日18时 青森青森利比那 （季节事件C）
熬　　夜→9月20日18时 青森青森跨海大桥 （在猪公镇遇到旅行中的真奈美）

搭乘便车→9月21日8时 东京自宅 （因行动力不足故周一只能赚1000元）
飞　　机→9月23日20时 长崎中岛川河畔游步道 （回忆事件C）
搭乘便车→9月25日1时 东京自宅 （因行动力不足故周四无法上课）
飞　　机→9月26日22时 广岛纸屋町 （回忆事件C）
夜间巴士→9月27日18时 金泽香林坊 （季节事件C）
搭乘便车→9月28日7时 东京自宅 （因无行动力故周一无法上课）
休　　息→10月3日18时 东京自宅 （遇见到东京的明日香）
夜间巴士→10月4日18时 京都京都铁塔 （季节事件C）
搭乘便车→10月5日7时 东京自宅 （电话留言：千惠、穗香）
飞　　机→10月10日18时长崎町界隈 （季节事件C）
特急夜行→10月11日18时 东京自宅 （遇见到东京的穗香）
休　　息→10月17日18时 东京自宅 （遇见到东京的夏穗）
夜间巴士→10月18日18时 仙台林荫大道一番街 （季节事件C）
搭乘便车→10月19日3时 东京自宅
休　　息→10月17日18时 东京自宅 （遇见到东京的千惠，休息一晚）
搭乘便车→10月25日20时 横滨山下公园，遇到移动中的优，并可和明日香约会 （约会3B）
搭乘便车→10月25日21时 东京自宅
休　　息→10月17日18时 东京自宅 （遇见到东京的美由纪，电话留言：穗香）
休　　息→10月17日18时 东京自宅 （遇见到东京的真奈美）
快速列车→11月3日18时 横滨伊势佐木町 （高潮事件A）
搭乘便车→11月4日19时 东京自宅
休　　息→11月7日18时 东京自宅 （遇见到东京的若菜，休息一晚）
飞　　机→11月8日20时 大阪难波，遇到移动中的真奈美，并可和夏穗约会 （约会3A）

搭乘便车→11月9日9时 东京自宅 （周一虽迟到，仍可赚5000元，电话留言：晶）
特急夜行→11月14日18时 高松狮子蹄 （高潮事件A）
熬　　夜→11月15日18时 高松女木岛 （在女木岛遇到旅行中的明日香）
搭乘便车→11月16日14时 东京自宅 （周一虽迟到，仍可赚5000元）
休　　息→11月21日18时 东京自宅 （遇见到东京的晶）
夜间巴士→11月22日22时 仙台青叶城 （在青叶城遇到旅行中的优）
夜间巴士→11月23日20时 横滨山下公园 （在山下公园遇到旅行中的晶）
搭乘便车→11月23日21时 东京自宅
夜间巴士→11月28日18时 金泽金泽城迹 （高潮事件A）
夜间巴士→11月29日18时 名古屋名古屋站地下街 （高潮事件A）
搭乘便车→11月30日4时 东京自宅
夜间巴士→12月6日6时 青森青森利比那 （高潮事件A）
飞　　机→12月6日18时 金泽香林坊 （回忆事件D）
搭乘便车→12月7日6时 东京自宅
夜间巴士→12月12日22时 大阪难波 （高潮事件A）
快速列车→12月13日18时 京都京都铁塔 （高潮事件A）
搭乘便车→12月14日6时 东京自宅
夜间巴士→12月19日22时 仙台林荫大道一番街 （高潮事件A）
夜间巴士→12月20日6时 东京自宅 （收到爱美琉高潮事件B的信）
飞　　机→12月20日22时 金泽东山，遇到旅行中的若菜，并可和美由纪约会 （夜晚约会C）
特急夜行→12月22日9时 长崎町界隈 （高潮事件A）
夜间巴士→12月22日18时 福冈天神 （高潮事件A）
飞　　机→12月23日20时 东京自宅 （遇见到东京的优）

飞　　机→12 月 24 日 20 时 札幌帕西瓯　（高潮事件 A）
夜间巴士→12 月 26 日 6 时 青森青森利比那　（高潮事件 B）
夜间巴士→12 月 26 日 18 时 仙台林荫大道一番街　（高潮事件 B）
夜间巴士→12 月 27 日 20 时 金泽香林坊　（高潮事件 B）
夜间巴士→12 月 28 日 18 时 京都京都铁塔　（高潮事件 B）
夜间巴士→12 月 29 日 18 时 高松狮子路　（高潮事件 B）
夜间巴士→12 月 30 日 20 时 名古屋名古屋站地下街　（高潮事件 B）
搭乘便车→12 月 31 日 5 时 东京自宅
飞　　机→ 1 月 1 日 6 时 札幌帕西瓯　（高潮事件 B）
飞　　机→ 1 月 1 日 18 时 横滨伊势佐木町　（高潮事件 B）
夜间巴士→ 1 月 3 日 6 时 广岛比治山公园　（高潮事件 B）
夜间巴士→ 1 月 3 日 22 时 福冈天神　（高潮事件 B）
夜间巴士→ 1 月 5 日 6 时 长崎町界隈　（高潮事件 B）
飞　　机→ 1 月 5 日 22 时 大阪难波　（高潮事件 B）
熬　　夜→ 1 月 6 日 18 时 大阪难波　（回忆事件 D）
夜间巴士→1 月 7 日 20 时 高松狮子路　（回忆事件 D）
夜间巴士→ 1 月 8 日 20 时 名古屋白川公园　（回忆事件 D）
夜间巴士→ 1 月 9 日 18 时 横滨伊势佐木町　（回忆事件 D）
夜间巴士→ 1 月 10 日 20 时 仙台林荫大道一番街　（回忆事件 D）
搭乘便车→ 1 月 11 日 4 时 东京自宅
飞　　机→ 1 月 15 日 22 时 广岛比治山公园　（回忆事件 D）
夜间巴士→ 1 月 16 日 18 时 福冈天神　（回忆事件 D）
夜间巴士→ 1 月 17 日 20 时 长崎町界隈　（回忆事件 D）
搭乘便车→ 1 月 19 日 3 时 东京自宅　（因赶不回来故周一无法上课）
夜间巴士→ 1 月 23 日 20 时 青森新町路　（回忆事件 D）
夜间巴士→ 1 月 24 日 18 时 札幌小路　（回忆事件 D）
搭乘便车→ 1 月 26 日 2 时 东京自宅　（因赶不回来故周一无法上课）
夜间巴士→ 1 月 30 日 18 时 京都京都铁塔　（回忆事件 D）
飞　　机→ 1 月 31 日 18 时 札幌大通公园　（在大通公园遇见旅行

中的夏穗）

搭乘便车→2月2日2时 东京自宅 （因赶不回来故周一无法上课）

至此可完成除了分手及分手后见面之外的所有特殊回忆。之后也将陆续收到12位女主角的信件（最后事件的信），故全部均为最佳结局！

其它类

☆完全泥巴手册(入门篇)



完全泥巴手册(入门篇)

游戏类型:MUD

语言:中文

方杖语:MUD 这东西方杖一直不敢碰,原因是太容易上瘾了,看——我们小组里的这位小 MM 已经不能自拔了。映雪,别玩了,赶紧把"入门篇"写完!

泥巴——之所以这样叫它,是因为此种游戏会在不经意之间让你"为伊消得人憔悴",沉迷其中而无法自拔。在游戏中,你可以扮演好人可以扮演坏人;可以专心钻研秘密,也可以低头苦练武功;可以做个"不问江湖事,只读圣贤书"的练功者,也可以做个没事光聊天的 chatter。完全是依据你的个人爱好,给使用者以最大程度的自由。你还可以向师傅学习各种绝世武功,在比武大会上一显伸手。当然你不会只身闯荡江湖,在游戏中,你会遇到其他玩家,你们可能成为八拜至交,也有可能刀兵相见;男女玩家可能日久生情,通过巫师便可以结成夫妻,携手结伴同游 ^_^……因为界面是文本的,命令更需要输入而非鼠标点取,虽然给玩家以发挥想象力的空间,但是也迷惑了不少的新手。所以初涉泥潭的玩家一定要做好必要的热身运动,所谓"工欲善其事,必先利其器",ZMUD 4.XX 以上版本都支持中文,是上网挖泥巴的好工具。OK ? 现在我就带着大家扛起 ZMUD 上网挖泥巴去。另注:本游戏使用了大家熟悉的金庸武侠小说中的人名和

功夫名，一些有待发掘的秘密也是根据金庸小说设计的，大体上是跟金庸小说情节有密切关系。

门派

本游戏的第一阶段有10余个门派：正派有少林、武当、峨嵋、昆仑、大理；邪派有星宿、铁掌帮；亦正亦邪的有丐帮、明教、姑苏慕、容古墓；不正不邪的有桃花岛。各个门派的武功各有独特之处，但是总体上并无高低之分。基本上，正派武功入门比较困难，但登堂入室以后融汇贯通，就很容易进步了；而邪派武功入门容易，学到一定程度后就不容易长进。各个门派对收徒有不同的规定，即使是同一门派的师傅对收徒也有不同的标准。有的标准很严，有的则很松。其中少林派只收男徒，峨嵋派只收女徒，其它门派则男女兼收。少林派有出家弟子和俗家弟子，出家有种种不便之处，但是可以学到某些高深的功夫。叛师是一种为武林所不齿的行径，因此在开始时选择门派一定要慎重。在同一门派中改换师傅不算是叛师。

人物的天赋和属性

在创建人物时有四种基本天赋：悟性、根骨、身法、膂力四项，对于学习武功秘籍、体力复原、进攻力和防御力各有影响。一般来说，新手应注重自己的悟性，因为悟性高的人学东西消耗的精力比较少，学东西也快一些 。但是随着功夫的增强，天赋也会缓慢地发生变化。如果你机缘巧合能够发现重大秘密的话，也能够被用于增加天赋。隐藏的天赋包括福缘以及容貌，对于一些秘密是有影响的，虽然你无法确切地知道自己的这些隐藏天赋，但是你仍可以通过一些方法而感知到一个大概，最简单的办法是去找算命先生，给他50 silver，就可以知道自己的福缘和容貌 ，其余的就有待你自己去发现啦。气是一个人健康状况的标准，在战斗中被敌人打中气就会受到不同程度的伤害，气为0时人昏迷，在昏迷时又受到攻击则死亡。死亡后可以复活，但是损失所有的钱财，各种技能都降一级，神减少十分之一。本游戏并不反对玩家之间互相追杀，管理员对此也不会加以干涉，但必须注意的是，杀死玩家后在一定时间内会受到官府的通缉。打坐(dazuo xx)可以把xx气化为内力。内力的多少是影响攻击力和防御

力的主要因素之一。随着内力的增多，气也会增加，通过运气(yun qi)可以将内力用于补充消耗掉的气，通过加力(jiali)可以决定在攻击时使用几分内力，从而增加攻击强度。正气和戾气是一个人的正邪标准。人之初，性本善，其后的道路就由自己选择了。正气大到一定程度就成为少侠、侠客、大侠或旷世 大侠，戾气大到一定程度就成为少魔、魔头、大魔或旷世大魔。正、邪派对正气戾气、多寡各有要求，而亦正亦邪派并不管自己的弟子是正是邪，至于不正不邪派则要求弟子做普通人。正气的获得有几种途径，最主要的是杀死邪派游戏人物或玩家，把他们的戾气转化为你身上的正气。戾气的获得同理。如果戾气太重而内力不够的话，则杀气会太重，可能会失去控制而乱杀人。

游戏的命令分为下列几类：

[常用指令]

alias　finger　help　hp　id　nick　passwd
quit　save　score　set　suicide time　unset
uptime　version vote　who　wimpy　wizlist describe
t6　title　inventory

[聊天指令]

chat　emote　party　reply　rumor　say　semote
shout　tell　tune　whisper

[冒险指令]

ask　beg　buy　drop　fight　follow　get
give　go　halt　kill　look　put　remove
sleep　steal　team　unwield　wear　wield　propose(qiu)
marry(jia)

[武功指令]

abandon(fangqi)　apprentice(bai)　enable(jifa)　enforce(jiali)
exercise(dazuo)　exert(yun)　expell(kaichu)　learn(xue)
meditate(tuna)　perform(yong)　practice(lian)　recruit(shou)
skills(cha)　study(du)　prepare(bei)

指令的详细介绍：

本游戏的玩家可以使用五大类指令：系统指令、聊天指令、冒险指令、武功指令以及特殊指令。基本指令是 MUD 一般都有的指令，故用英文表示。括号内表示可用的命令缩写。

help

指令格式：help ，例如：help newbie 或 help intro；也可以看地图或者门派说明，例如：help map 或者 help shaolin。这个指令提供你针对某一主题的详细说明文件，若是不指定主题，则提供你有关主题的文件。

alias

指令格式：alias。有时系统所提供之指令需要输入很长的字串，在使用时（尤其是经常用到的）或许会感觉不方便，此时你即可用此指令设定并替代原有之指令。例如："alias sc score"就会以 sc 来取代 score 指令。"alias" 后不加参数则列出你所有的替代指令。"alias sc" 会消除 sc 这个替代指令。其中可以用 $1、$2、$3 等来取代第一、第二、第三个参数，或是 $ * 取代所有的参数，例如："alias xunwen ask $1 about $2"，则每当你打"xunwen waiter name"就会取代成："ask waiter about name"。

save

指令格式：save。把你辛苦奋斗的结果存起来。

quit

指令格式：quit。当你想暂时离开时，可利用此指令。

nick

指令格式：nick 。这个指令可以让你为自己取一个响亮的名号或头衔，你如果希望在绰号中使用 ANSI 的控制字元改变颜色，可以用以下的控制字串：

$ BLK $ ：黑色

$ HIW $ ：白色

$ RED $ ：红色

$ HIY $ ：黄色

$ HIB $ ：蓝色

$ GRN $:绿色

$ BLU $:深蓝色

$ YEL $:土黄色

$ MAG $:浅紫色

$ CYN $:蓝绿色

$ WHT $:浅灰色

$ HIC $:天青色

$ HIM $:粉红色

$ HIG $:亮绿色

$ HIR $:亮红色

$ NOR $:恢复正常颜色

其中系统自动会在字串尾端加一个 $ NOR $。

title

指令格式:title。显示你目前的阶级和头衔。

passwd

指令格式:passwd。这个指令可以修改你的人物密码。

finger

指令格式:finger [使用者姓名]。这个指令,如果没有指定使用者姓名,会显示出所有正在线上玩家的连线资料。反之,则可显示有关某个玩家的连线、权限等资料。

who

指令格式:who [-l|-i|-w]。这个指令可以列出所有在线上的玩家及其等级。-l 选项列出较长的讯息。-i 只列出玩家的英文代号。-w 只列出线上所有的巫师。

wimpy

指令格式:wimpy [ ]。当您的精或气低于这个百分比时就会自动找机会逃命。

wizlist

指令格式:wizlist。列出目前所有的巫师名单。

suicide

指令格式:suicide [-f]。如果因为某种原因你不想活了,你可

以选择自杀。自杀分两种：suicide 为重新投胎，suicide －f 为永远地除去玩家资料，系统会要求你输入密码以确认身份。

time

指令格式：time。这个指令让你知道现在的时辰。

uptime

指令格式：uptime。这个指令告诉您《金庸群侠传》已经连续执行了多久。

version

指令格式：version。这个指令会显示游戏目前用的？udOS driver 版本。（注：本 MUD 现在使用的 OS 为 MudOS22Pre8，大概是中文 MUD 里最高的了。）

inventory（i）

指令格式：inventory。可列出你目前身上携带的所有物品。

score

指令格式：score。这个指令可以显示你的基本资料。

hp

指令格式：hp。这个指令可以显示你的精、气、内力、精力、食物、饮水以及正气（戾气）数值。

id

指令格式：id [here]。这个指令可以让你知道物品的英文名称及名字。只打 id 会显示你身上所携带物品的名称。id here 则显示所有跟你在同一个环境里的物品名称。

post

指令格式：post。留言。其它编辑命令还有取消（discard）、编排（edit）。

read

指令格式：read [数字]。看留言板（BOARD），例如 read 1。

describe

指令格式：describe。这个指令让你设定当别人用 look 指令看你时，对你的描述。

none 参数则取消以前的设定。

vote

指令格式：vote 。此命令提议对某人采取行动，由大家投票决定。可是如果5分钟内没有人附议，投票会自动取消。当前可以有如下：

robot：指认某玩家为机器人，需4票以上的简单多数同意。本MUD暂不开放。

chblk：关闭某人交谈频道，需4票以上的简单多数同意。

unchblk：打开某人交谈频道，需4票以上的⅔票数同意。

* to

指令格式：to 。此命令很有用，任何时候你需要在一条指令的内容里加入多行文本(通常如聊天指令或者 describe 这类需要输入文字的指令)时，都可以用 to 指令来实现，如 to chat 即可一次送出多行文本，to tell xxx 则一次把多行文本告诉给 xxx。

［聊天指令］

say(')

指令格式：say〈内容〉。说话，所有跟你在同一个房间的人都会听到你说的话。

whisper

指令格式：whisper 。这个指令可以用来和同一房间中的人耳语，包括 NPC 在内。

tell

指令格式：tell〈人名〉〈内容〉。指定和某人说话。

reply

指令格式：reply〈内容〉。你可以用这个指令和刚才用 tell 和你说话的使用者说话。

chat

指令格式：chat [信息|* emote|*信息]。这个指令让你使用交谈频道进行闲聊。因为全 MUD 只要打开交谈频道的人都可以看到你的消息，所以这是得到别的玩家帮助的好途径。chat * 信息|emote 则可以充分利用 emote 或者自制信息来表达你的情感。注意用频道交谈时不要重复相同的信息。

rumor

指令格式：rumor [信息|' emote|'信息]。这个指令让你使用谣言频道进行造谣。因为全 MUD 只要打开谣言频道的人都只能看到"某人"在造谣，所以这是坑蒙拐骗的好途径，当然巫师们是知道是谁在造谣的，所以请不要过分。rumor * 信息|emote 则可以充分利用 emote 或者自制信息来表达复杂的情感。注意用频道造谣时不要重复相同的信息。

party

指令格式：party [信息|' emote|'信息]。这个指令让你使用同门交谈频道进行同门弟子间的交流与闲聊。因为只有本门弟子才能收听到本频道，所以是同门间交换本门秘密或心得的好途径。party * 信息|emote 则可以充分利用 emote 或者自制信息来表达你的情感。注意用此频道交谈时不要重复相同的信息。

tune

指令格式：tune [ ]。这个指令让你选择是否要收听某一频道的讯息，如果没有指定频道名称，就会列出你目前收听中的频道，如果指定了频道，原来收听中的就会关掉，反之打开。如果你对一个没有收听中的频道讲话，会自动将它打开。你可以用 help channels 查询目前有哪些频道可以收听。

emote

指令格式：emote 。这个指令可以让你表达一个系统没有预设的动作词，系统会将你所输入的文字加上你的姓名后显示给所有在同一个地方的生物看。为了避免造成困扰，玩家所输入的词句前面会加上" - > "以供区别，但巫师除外。例如：" emote 坐了下来"，你会看见："坐了下来"，其他人会看到：" - > 玩家某坐了下来"(其中的玩家某是你的名字)。预设的指令可以直接键入。

semote

指令格式：semote 或 semote 。这个指令可以列出目前所能使用的 emote。如果跟了参数，将列出以该参数为词首的所有 emote，例如 semote su，可以列出 su 开头的 emote。不跟参数的话将列出全部的 emote。

[冒险指令]

go(e、w、s、n、ne、nw、se、sw、u、d、nu、nd、su、sd、wu、wd、eu、ed、enter、out 等等)

指令格式：go 。让你往指定的方向移动。可以直接键入方向，有东：east(e)、西：west(w)、南：south(s)、北：north(n)、进入：enter、出去：out 等。用进入指令还可以钻洞，钻草堆等等。

look(l)

指令格式：look [||]。这个指令让你查看你所在的环境、某件物品、生物、或是方向。可以看自己。(切记：look 的指令作用比一般人想象的要大得多，尤其是在迷宫中。)

ask

指令格式：ask〈人名〉about〈事物〉。这个指令在解谜时很重要，通常必须借助这个指令才能获得进一步的资讯，有 name、here、rumors 等预设的关键词。(切记：根据场景或者金庸书中有关情节而向 NPC 询问相应的问题是破解许多 QUEST 的关键。而对于 name、rumors、here 这几个预设值，NPC 都会乐于回答的。)

wield

指令格式：wield〈武器名〉。装备武器。

unwield

指令格式：unwield 。这个指令让你放下手中的武器。

wear

指令格式：wear 。这个指令让你装备某件防具。

remove

指令格式：remove all | 。这个指令让你脱掉身上某件防具。

get

指令格式：get [from]，get〈物名〉或 get all。这个指令可以让你捡起地上或容器内的某样物品。all 参数将会把能捡的物品全捡起来。

drop

指令格式：drop 。这个指令可以让你丢下你所携带的物品。

give

指令格式 ：give to 或 give 。这个指令可以让你将某样物品给别人，当然，首先你要拥有这样物品。

beg

指令格式：beg from 。乞讨(仅限乞丐)。

check(dating)

指令格式：check 。打听某人所学过的技能(仅限乞丐)。

play

指令格式：play 。学习琴或棋技(仅限于精通 art 的玩家)。

put

指令格式 ：put in 。这个指令让你将某样物品放进一个容器，当然，首先你要拥有这样物品。

follow

指令格式 ：follow [| none]。这个指令让你能跟随某人或生物，如果输入 follow none 则停止跟随。

steal

指令格式 ：steal from 。这个指令让你有机会偷到他人身上的东西。成功了，当然你就能获得该样物品。可是，马有失蹄，人总有失手的时候，当你失败时，当然就得付出代价，至于是什么代价就靠你自己去发掘啰。

eat(chi)

指令格式：eat。吃，补充消耗的食物。但要注意有些食物可能是带毒的。

drink(he)

指令格式：drink。喝，补充消耗的水分。但要注意有些饮料可能是带毒的。

fight

指令格式：fight 。这个指令是让你向一个人物"讨教"或者是"切磋武艺"，这种形式的战斗纯粹是点到为止，直到有一方的气降低到一半为止，因此只会消耗体力，不会真的受伤，但是并不是所有的 NPC 都喜欢打架，因此在许多情况下你的比武要求会被拒绝。如果对方不愿意接受你的挑战，你仍然可以强行用 hit 或者 kill 指令开始

战斗(甚至 steal 指令,如果行窃失败也会导致战斗)。要注意的是动物,因为不通人言,所以它们会对任何攻击施以死亡性报复,而且许多动物是攻击性的,会见人就杀。

hit

指令格式:hit 。偷袭一个人物或 NPC,要注意的是,这可能导致对方对你痛下杀手。

kill

指令格式 : kill 。这个指令让主动开始攻击一个人物,并且试图杀死对方,kill 和 fight 最大的不同在于双方将会真刀实枪地打斗,也就是说,会真的受伤。由于 kill 只需单方面一厢情愿就可以成立,因此你对任何人使用 kill 指令都会开始战斗,通常如果对方是 NPC 的话,他们也会同样对你使用 kill。当有人对你使用 kill 指令时会出现红色的字样警告你。

halt

指令格式:halt。用于停止手头正在做的事情,例如:攻击敌人(当对方要杀你时无效,只是单方面取消你对别人的"杀"指令),打坐或吐纳,自杀等。

sleep

指令格式:sleep。睡觉。恢复精和气的有效途径,但睡觉时是闭着眼的,所以……要小心哦!

propose(qiu)

指令格式:propose 。男性玩家用此指令来向女性玩家求婚。当然,必须的条件是双方都达到法定婚龄。

marry(jia)

指令格式:marry 。女性玩家用此指令来答应男性玩家的求婚,即嫁给男性玩家。当然,必须的条件是双方都达到法定婚龄。

[武功指令]

abandon(fangqi)

指令格式:abandon|fangqi[级别数]。完全或部分放弃一项你所学过的技能,如果不带级别数这个参数则表示是完全放弃一项技能,将这项技能从你人物的资料中删除,如果你以后还要练,必须从 0 开

始重练，请务必考虑清楚。如果带了级别数这个参数则表示部分放弃某技能，放弃后来学的那些级。例如：fangqi literate 50 表示放弃后来的 50 级读书写字，如果你原来是 80 级，那么命令执行后将只剩 30 级。这个指令使用的场合通常是用来删除一些不小心练出来的技能，由于每个人有着不同的天赋，所修习的武功也不会相同。如果样样都学，到头来只会样样不精。

apprentice(bai)

指令格式 ：apprentice|bai [cancel]|。这个指令能让你拜某人为师，如果对方也答应要收你为徒的话，就会立即行拜师之礼，但要等到对方用 recruit 指令收你为弟子才能正式拜师。请注意你已经有了师父，又背叛师门投入别人门下，江湖名誉会受到影响。如果对你的师父使用这个指令，会变成向师父请安。使用参数 cancel 可以取消你刚才的拜师之念(要在对方答应之前使用哦!)。本 MUD 现在不开放玩家间互相拜师，所以你只可以选择 NPC 来拜。许多 NPC 只接受平民百姓和本派弟子，而不接受别派弟子，所以选择门派时要小心。

recruit(shou)、

指令格式 ：recruit|shou [cancel]|。这个指令能让你收某人为弟子，如果对方也答应要拜你为师的话。本 MUD 已停用。

expell(kaichu)

指令格式 ：expell|kaichu 。这个指令可以让你开除不成才的弟子，被开除的弟子所有技能都会降到原来的一半，而且综合评价一项会变成零，这对于一个人物而言是一个比死还严重的打击，请你在开除一名弟子之前务必审慎考虑。本 MUD 已停用。

enable(jifa)、

指令格式 ：enable|jifa [| none]或 enable|jifa ？ 或 enable|jifa all。这个指令让你指定所要用的技能，需指明技能种类和技能名称。如果不加参数则会显示出技能种类及你目前所使用的技能名称，如果加一个，会列出所有能使用特殊技能的技能种类。特殊技能的种类有：剑法(sword)、刀法(blade)、棍法(club)、杖法(staff)、棒法(stick)、鞭法(whip)、爪法(claw) 拳法(cuff)、指法(finger)、掌法(strike)、手法(hand)、拳脚(unarmed)、腿法(leg)、内功(force)、轻功(dodge)、招架

(parry)、暗器(throwing)。

如果加个参数 all 系统则会自动帮你寻找你各类武功里最好的功夫进行激发，并且自动设置加力(enforce)。

enforce(jiali)

指令格式：enforce|jiali |none。这个指令让你指定每次击中敌人时，要发出几点内力伤敌。enforce none 则表示你不使用内力。

exert(yun)

指令格式：exert|yun [ ]、yun〈内功用途〉、yun qi(用内力恢复气)、yun jing(用内力恢复精)。用内力进行一些特异功能，你必需要指定，则可有可无。在你使用某一种内功的特异功能之前，你必须先用 enable 指令来指定你要使用的内功。请参考 help force 可得知一些大部分内功都有的功能，至于你所用的内功到底有没有该功能，试一试或参考其他说明便知。如果你改变自己的内功，你原本蓄积的内力并不能直接转换过去，必须从 0 开始。以下是一些内功常见的功能，普通功能是基本内功具有的，所以是各派内功都有的，而特殊功能是由特殊内功赋予的，不一定所有内功都有这些功能。

普通功能：

recover：恢复自己的气。

regenerate：恢复自己的精。

refresh：恢复自己的精力。

特殊功能：

heal：用内力替自己疗伤。

lifeheal：用内力替他人疗伤。

powerup：用内力短时间内将自己的战斗力提高一倍。

其它种类的特殊功能请参见各派武功自身的 HELP。

learn(xue)

指令格式 ：learn|xue 。这个指令可以让你向别人请教有关某一种技能的疑难问题，当然，你请教的对象在这项技能上的造诣必须比你高，而你经由这种学习方式得来的技能也不可能高于你所请教的人，然而因为这种学习方式相当于一种经验的传承，因此学习可以说是熟悉一种新技最快的方法。此外学习也需要消耗一些精，而消

耗的精跟你自己、与你学习对象的悟性有关。

perform(yong)

指令格式:perfrom [.] []。如果你所学的外功(拳脚、剑法、刀法……)有一些特殊的攻击方式或招式,可以用这个指令来使用,你必须先用 enable 指令指定你使用的武功,不指定武功种类时,空手的外功是指你的拳脚功夫,使用武器时则是兵刃的武功。若是你的外功中有种类不同,但是招式名称相同的,或者不属于拳脚和武器技能的武功(如轻功),可以用下面的方式指定,如:perform taiji - jian.chan or perform chan。换句话说,只要是 enable 中的武功有特殊招式的,都可以用这个指令使用。

practice(lian)

指令格式:practice|lian [次数]。这个指令让你练习某个种类的技能,这个技能必须是经过 enable 的专业技能。如果你这方面的基本技能够高,可以经由练习直接升级,而升级的上限只跟你基本技能的等级有关,换句话说,勤加练习是使你的所学青出于蓝胜于蓝的唯一途径,当然,在这之前你必须从实际运用中获得足够的经验以提升你的基本技能。如果你现在学会的这招已经练到完全纯熟了,这时再苦练,系统会提示你现有的招式已经练熟了,以你的武学修为是无法自己练出下一招来的,所以你需要去找师傅学习新的招式,一旦学会新的招式,就可以继续练习新招了。注意练习是要消耗精力的。

skills(cha)

指令格式 : skills|cha [ ]。这个指令可以让你查询所学过的技能。你也可以指定一个和你有师徒关系的对象,用 skills 可以查知对方的技能状况。巫师可以查询任何人或 NPC 的技能状况。

study(du)

指令格式: study|du 。这个指令使你可以通过阅读秘笈或其他书籍自学某些技巧,但前提是你不能是个"文盲"。怎样脱盲? 去学文化啦!

exercise(dazuo)

指令格式 : exercise|dazuo [必须多于 10]。运气练功,控制体内的气在各经脉间流动,藉以训练人体肌肉骨骼的耐力、爆发力,并且

用内力的形式将能量储备下来。

meditate(tuna)

指令格式：meditate|tuna[必须多于 10]。吐纳，控制大脑内的精神活动，促使自己进行锻炼以获得更大可能的活动用精力。

武功指令为中文 MUD 所特有，由于无法用英文准确表达，采用汉语拼音表示。个别指令是一些在特定地点才用得上的罕用指令，一般与解谜有关，请参见后面的特殊指令。一般冒险指令和武功指令用拼音、英文均可，比如你得到了一个包子，你可以试用以下指令去吃它：chi baozi、eat baozi、eat dumpling。如果在指令中需要用到人名、物名，都可用拼音表示。为帮助不熟悉汉语拼音的玩家，人名、物名的拼音会在屏幕上显示出来。

[特殊指令]

钱庄用指令：

check

指令格式：check 或 check〈人物〉。在银行中是查账，丐帮弟子可以用它查别人的功夫。

withdraw(qu)

指令格式：withdraw 。取款，例如：withdraw 1 silver。取款要收取1%的手续费。

deposit(cun)

指令格式：deposite 。存款，例如：deposite 10 silver。存款免收手续费。

convert(duihuan)

指令格式：convert to 。兑换货币，例如：convert 300 silver to gold。

店铺用指令：

list

指令格式：list。在商店中查有什么物品。

buy

指令格式：buy〈物名〉from〈人名〉。这个指令让你购买你所需要的东西。

sell

指令格式：sell〈物名〉或 sell〈物名〉to〈人名〉。

QUEST 常用指令

（这里列出的只是许多 QUEST 可能会用到的指令，但并不一定通用，括号内为可能支持的中文命令，建议使用英文命令）：

yell

指令格式：yell〈内容〉。喊，例如在汉水岸边喊船家为"yell boat"。

jump(tiao|yue)

指令格式：jump〈物名|地方〉。跳到某物品或地方。平时也是一个 emote。

climb(pa)

指令格式：climb(pa)[shang/xia/zuo/you]/[up/down/left/right]爬树或者爬其他有高度的场景所用的指令 。

move(yi)

指令格式 ：move〈物名〉或，例如 move stone。这个指令可以让你移动东西或者向某方向移动。

open(kai)

指令格式 ：open〈物名〉或，例如 open door。这个指令可以让你打开门或者其他有盖的物品。

close(guan)

指令格式 ：close〈物名〉或，例如 close door。这个指令可以让你关上门。

push(tui)

指令格式 ：push〈物名〉或，例如 push men。这个指令可以让你推开门或其他物品，平时也是 emote。

pull(la)

指令格式 ：pull〈物名〉或，例如 pull trigger。这个指令可以让你拉动物品或开关。

unlock

指令格式 ：unlock〈物名〉或，例如 unlock men。这个指令可以让

你开锁(没有钥匙时要会撬锁)。

turn(zhuan)

指令格式:turn〈物名〉或,如 turn e,转动物品或者转一个方向。

sit

指令格式:sit〈物名〉。坐,例如 sit chair。

stand

指令格式:stand。站起来。

knock(qiao)

指令格式:knock〈物名〉。敲,例如 knock table。

press(pai)

指令格式:press〈物名〉。拍,例如 press table。

answer

指令格式:answer〈内容〉。回答 NPC 的问题时用,内容需要自己去发掘。

游戏秘技

☆匪首：罪恶之源
☆无人岛物语四
☆便利商店
☆横扫千军之王国风云
☆重装机甲兵 2
☆天旋地转 3
☆战国美少女 2：春风之章
☆三国之星海风云
☆魔幻精灵 2
☆梦幻西餐厅 2
☆帝国时代 2(非正式版)
☆极品飞车之孤注一掷
☆龙女(试玩版)
☆铁血联盟 2
☆真命天子
☆星球大战前传——幻影的威胁
☆八龙神传说
☆F－22 雷霆战机 3
☆雷神之锤Ⅲ：竞技场(测试版)
☆过山车大亨
☆决战朝鲜

★匪首:罪恶之源 Kingpin: Life of Crime

修改路径 C: \ Kingpin \ kingpin.exe + developer 1,进入游戏后按~键输入秘技:

IMMORTAL = 无敌

NOCLIP = 穿墙模式

EXTRACRISPY = 未知

取得物品:

GIVE ALL = 所有物品

GIVE CASH # # # = 得到金钱(# # # = 金额数量)

GIVE COIL = 得到 Coil

GIVE WATCH = 手表

GIVE BATTERY = 电池

GIVE WHISKEY = 酒

GIVE CHEM PLANT KEY = 化学工厂钥匙

GIVE FUSE = 保险丝

GIVE SHOP KEY = BAIT 商店钥匙

GIVE WAREHOUSE KEY = 仓库钥匙

GIVE LIZZY HEAD = 蜥蜴头

GIVE SHIPYARD KEY = 造船厂钥匙

GIVE OFFICE KEY = Moker'的办公室钥匙

GIVE VALVE = 门把手柄

GIVE TICKET = Skytram 的门票

GIVE FLASHLIGHT = 手电筒

取得武器:

GIVE CROWBAR = 手撬

GIVE PISTOL = 手枪

GIVE SHOTGUN = 霰弹枪

GIVE TOMMYGUN = 轻机枪

GIVE HEAVY MACHINEGUN = 重机枪

GIVE GRENADE LAUNCHER = 榴弹发射器

GIVE BAZOOKA = 火箭筒

GIVE FLAMETHROWER = 火焰发射器

取得弹药:

GIVE BULLETS # # # = 得到弹药(# # # =弹药数量)

GIVE SHELLS # # # = 得到弹药(# # # =弹药数量)

GIVE 308CAL # # # = 得到弹药(# # # =弹药数量)

GIVE GRENADES # # # = 得到弹药(# # # =弹药数量)

GIVE ROCKETS # # # = 得到弹药(# # # =弹药数量)

GIVE GAS # # # = 得到弹药(# # # =弹药数量)

GIVE SPISTOL = 手枪灭音管

GIVE PISTOL RELOAD = 手枪自动装填子弹

取得护甲:

GIVE SMALL HEALTH = 小药包

GIVE LARGE HEALTH = 大药包

GIVE ADRENALINE = 肾上腺素

GIVE HEALTH = 生命值全满

GIVE HELMET ARMOR = 头部护甲

GIVE JACKET ARMOR = 身体护甲

GIVE LEGS ARMOR = 腿部护甲

GIVE ARMOR = 护甲全满

关卡地图:

MAP SR1 = Skidrow 关卡

MAP SEWER = Sewers 关卡

MAP SR2 = The Super 关卡

MAP BAR-SR = Jax 关卡

MAP SR3 = Mean Streets 关卡

MAP SR4 = The Jesus 关卡

MAP BIKE = Bike 关卡

MAP PV-H = Poisonville 关卡

MAP BAR-PV = Club Swank 关卡

MAP PV-1 = Louie's Errand 关卡

MAP PV-B = Blanco Industries 关卡

MAP PV-BOSS = Nikki Blanco 关卡

MAP SY-H = Lizzie's Problem 关卡

MAP BAR-SY = Salty Dog 关卡

MAP SY1 = Pier Pressure 关卡

MAP SY2 = Das Boot 关卡

MAP STEEL1 = Steel town 关卡

MAP BAR-ST = Boiler Room 关卡

MAP STEEL2 = Steel Mill 关卡

MAP STEEL3 = Steel Processing 关卡

MAP STEEL4 = Moker Shipping 关卡

MAP KPCUT3 = Consequences 关卡

MAP TY1 = Derailed 关卡

MAP TY2 = Dark Passage 关卡

MAP TY3 = Trainyards 关卡

MAP TY4 = Depot 关卡

MAP KPCUT4 = The Picnic 关卡

MAP RC1 = Radio City Station 关卡

MAP RC2 = Enter the Dragons 关卡

MAP RC3 = Streets of Fire 关卡

MAP RC4 = Skytram Station 关卡

MAP BAR-RC = Typhoon 关卡

MAP RC5 = Central Towers 关卡

MAP RCBOSS1 = Crystal Palace East 关卡

MAP RCBOSS2 = Crystal Palace West 关卡

MAP KPCUT7 = Outro 关卡

★无人岛物语四

1. 在游戏中按 Shift 键可加快速度。

2. 拿物品时在物品上用鼠标按一下之后，马上让地图出现再取

消，这时你会发现你已经拿到了物品而物品竟然还在。用了此秘技后不能切换人物，也不能存盘。

★便利商店

1.进货不用钱：首先先把要进的货进完后（资金不足也不要紧），然后再进一次货——要超过仓库的储藏量。这时，机器会出现空间不足的警告错误，这就成功了。

2：隐藏商店富峰群：在选择商店的地方从6～12开始——按上面的商店招牌，一直按到最后一个，重复个几次就会出现第五间商店了。

3.当你攻击某家便利商店时，会出现被你攻击的店的全貌，此时就用鼠标点选任何一件物品，这样就可以进入平常补货的画面了！此时再把这家店的物价调成1，哈哈哈，他就亏死啦！！

注：不能改进货量，不然你只是会害惨自己了。

★横扫千军之王国风云

选择Skirmish或Multiplayer模式进行游戏，游戏中按Enter键后输入下列密码，再按Enter键使用秘技（再输入一次密码可取消秘技）：

+atm = 金属及能源增至1000

+big brother = Traces Unit/Structures in Order that They Were Built

+bps = 显示在Multiplayer模式中的日期

+clock = 显示时钟

+cdstart = 播放CD音乐

+cdstop = 停止CD音乐

+contour # = 三度空间地图（# = 1～15）

+control # = 控制对手行动（# = 0～3）

+dither = 改变灰色视线

+double shot = 武器火力增加200%

+half shot = 武器火力降低50%

+ilose = 任务失败

+iwin = 任务胜利

+ kill = 消灭所有单位

+ light 1000 = Darker Structures

+ light = Black Structures

+ logo (1~9) = 改变对手在 Skirmish 模式里的颜色

+ mapping = Cover the Screen in Black

+ noenergy = 能源存量归零

+ nometal = 金属存量归零

+ noshake = Disable Explosion Screen Effect

+ nowisee = 显示地图

+ radar = 雷达范围至 100%

+ shadow = Toggle Object Shadowing

+ share radar = 共享雷达(Multiplayer Only)

+ share metal = 共享金属(Multiplayer Only)

+ share energy = 共享能源(Multiplayer Only)

+ share all = 共享所有资源(Multiplayer Only)

+ shoot all = Also Shoot Buildings

+ show ranges = Display Ranges by Holding Shift when Pointer is Over Unit

+ sing = 单位会唱歌

+ sound 3d = 3D 音效开关

+ switch alt = Switch Units by Pressing Alt + (number)

+ view # = 观看对手状态(# =0-3)

★重装机甲兵 2

按~键后输入下列密码:

set camti = 无敌

set mission = 过关

★天旋地转 3 无敌(Invulnerability):Yummyfunyon

(注意:这个秘技对多人游戏无效)

★战国美少女 2:春风之章

在战斗中键入 kuukirusaiko,再按下 Alt 键,就会有许多选项,还

可以跳关。在选择衣服时同时按下方向键的"上"和"下"，这时候旁边的服装会显示出学生服，然后关闭装备视窗要确是定图案还是学生服，这时日奈就会穿上学生服了。

如果一开始就去甲贺之里找鬼六谈话的话，他会给你一个元气之素，以后再去会得卷轴（天心离开队伍后）。

★三国之星海风云

同时按住~键与 K 键 = 增加 1000

同时按住~键与 W 键 = 跳到下一关

同时按住~键与 G 键 = 血全满

同时按住~键与 B 键 = 建筑速度加快

同时按住~键与方向键的上键 = 我方主将等级加 3 级

★魔幻精灵 2

选人方法

首先你要先知道每张卡片的代表物，如黑暗，幻想等……

因为以下的代号均为代表该卡片之性质，并非代表卡片之位置。

第一组

1 黑暗

2 中立

3 光明

第二组

1 名声，平衡

2 信仰，安逸

3 名誉，力量

第三组

1 现实

2 幻想

第四组

1 自我

2 虚无

3 信赖

依照顺序键人卡片性质的代号即可

1 1 1 1　流浪汉

1 2 1 1　野蛮人

1 3 1 2　剑士

2 1 2 1　千金女

1 1 1 3　忍者

1 2 1 2　僧侣

1 3 2 3　骑士

2 1 2 2　吟唱诗人

1 1 2 1　贵族

1 2 1 3　幻术师

2 1 1 1　半兽人

2 3 1 3　侠盗

1 1 2 2　女战士

1 2 2 1　圣灵

2 1 1 2　圣战士

1 1 2 3　魔女

1 2 2 2　夜魔

2 1 1 3　修女

★梦幻西餐厅 2

增加客人的方法

最好是在行人多时使用(人少时亦可),用游标箭头指在时间格上的蓝杠,然后按住滑鼠左键。这时时间即被定住,但行人依旧来来往往,客人会不断地进人(依行人多寡而定),这时轻松的升级就不成问题啦。使用此秘技,厕所十分容易脏,打扫间隔要设在一小时内。把所有菜单都登录,只主卖一样菜,其他的都卖 1 份且价格压到成本价左右,主要的菜卖贵一点没关系。客人所看的价格是所有菜的平均价。当你的餐厅有星星时,只要移动到另一国家再移回来,之前升级时赚的 300 万(一星级)或 400 万(二星级)会再赚一次。

修改方法

从目录底下找 bis-data，里面应该含有许多的根目录。

用记事本一个个的开启，然后对照说明书中的数据，逐一修改。

注意：必须在游戏开始前修改，若开始后修改会造成死机。

修改人物

例如要改台湾的

厨师：

二代的只要在 bis-data \ person \ china \ COOK \ R5CKc0?

按滑鼠右键重新命名 ROCKc0? 就可以啦(其中？是数字)。

服务生：

二代的只要在 bis-data \ person \ china \ WAITER \ PSD0?.PSN

按滑鼠右键重新命名 ROWTc09.PSN 就有一代的隐藏人物了。

改完后档案属性要改成唯读(其中？是数字)。其他的国家也是同样的做法。

升级条件

LV1(一星级)：

来客人数 100 人以上及客人平均评价 200 以上

LV2(二星级)：

来客人数 300 人以上及客人平均评价 210 以上

LV3(三星级)：

来客人数 600 人以上及客人平均评价 220 以上

累积上个月及本月客人数 400 人以上

此外，必须开始出现纯利润

LV4(四星级)：

来客人数 1200 人以上及客人平均评价 230 以上

累积上个月及本月客人数 550 人以上

上个月纯利润在 20 万以上

杂志排名在前 3 名

员工的技术和满意度必须提升到一定的程度

LV5(五星级)：

原书缺页

原书缺页

Alt + I = 佣兵变成坦克车

Ctrl + T = 所有佣兵被邪恶皇后逮捕

Ctrl + H = 所点选佣兵失去生命值

Ctrl + U = 所点选佣兵回复生命值

Ctrl + O = 出现一只敌对虫

Ctrl + K = 手榴弹在目前位置爆炸

Ctrl + F = 显示框页显示率

在 Laptop view 画面中：

+ = 金钱加 $ 100,000

– = 金钱减 $ 10,000

在地图画面中：

Ctrl + T = 传送部队至点选位置(须在路线计划模式中)

Alt + 滑鼠左键点在 GO TO SECTOR 选项 = 消灭所有敌人

★真命天子

游戏中按下 Esc 键后输入秘技，再按 Enter 键

AREA51 = 无敌悍将(攻击力 999 的八爪章鱼)

GOLD = 黄金增加 1000 元

ENDG = 立即胜利

OPEN = 关闭战争迷雾地图全开

MONEY = 资源无限

WOOD = 效果不明

FOOD = 效果不明

IRON = 效果不明

COPPER = 效果不明

GOD GO = 效果不明

打开游戏选单输入 MONEY 再按 Enter 键 = 生产时不耗任何资源

★星球大战前传——幻影的威胁

在游戏中按 Backspace 键再输入秘技：

oldcode = 显示 “debug 1”，再输一次则出现 “debug 2”。

happy =3号武器威力增强并显示"Open your heart",再输一次则出现"Excellent meditating!"并回复正常。

from above =俯视视角并显示 "Get up on it",再输一次则出现"Get down again" 并成背后视角。

naughty naughty =背后视角并显示"Behold my neck – spike",再输一次则出现"Blort!"并回复正常。

but i feel so good =原力颜色变成红色并显示"You're the guy with the Force",再输一次则出现"Play nice"并回复紫色。

perfection =紫色原力具杀伤力并显示"Deadly force authorized",再输一次则出现"Nobody's perfect"并回复正常。

slowmo = 显示"Super slowmo mode",再输一次则出现"Normal mode"并回复正常速度。

beyond cinema =宽屏幕视窗模式,再输一次则出现"Back to 'ol pan – n – scan"并回复正常。

turntables =秘技失效并显示"The tables have turned"或"No More Cheating for You",再输一次则出现"It was just a dream... OR WAS IT?!"只有重新游戏一途。

i like to cheat =得到所有武器并显示"You are now the biggest cheater in the world"。

2号武器加500弹药,3号武器加500弹药,4号武器加5弹药,5号武器加1弹药,6号武器加10弹药。

drop a beat =增加画面效果并显示"No, really, I feel fine",再输一次则出现"Back to reality"并回复正常。

give me life =生命值变成100并显示"Rock on"

heal it up =生命值变成100并显示"Rock on"

where is gurshick = Runs credits

gurshick = Runs credits

brenando = 显示 "Tech Bonus!"

rex = 选项视窗出现红色线条并显示"Feel the power of REX"

iamqueen =扮演 Amidala 皇后

iampanaka =扮演 Panaka 队长

iamquigon = 扮演 Qui－Gon Jinn

iamobi = 扮演欧比旺

i rule the world = 显示"Youd da Man"

i really stink = 简易模式并显示"Skill Level Set to Weenie"

fps = 显示框页显示率

donttttt = 消灭敌人并显示"That's what you get for saying that"

rrrright = 消灭敌人并显示"That's what you get for saying that"

kill me now = 消灭敌人并显示"DON'T DO IT MAN!!!!"

perf = 框页开关

60fps = 显示"60"，再输一次则出现"30"

★八龙神传说

游戏正式开始的时候，在西侧最南边住宅门前左侧一带猛按空格键进行地面搜索，可得一攻击力和防御力各加 1000 的"牙签"，好了，下面大侠们就可以天下无敌了。

★F－22 雷霆战机 3

按住 Ctrl 及 Enter 键，输入秘技后再按 Enter 键

the truth is out there = 弹药无限

fight the future = 重新装填使用中的弹药

black oil = 加满油料

trust no one = 无敌

i want to believe = 不会坠机

this isnt happening = 损害修复

ghostpit = 隐形

★雷神之锤Ⅲ：竞技场(测试版)

god = 无敌

noclip = 取消游戏的竞技上限

screenshot = 抓下当前游戏画面

★过山车大亨

把任一游客名字改为下列名字以启动秘技模式：

Chris Sawyer = 为云霄飞车照相

Simon Foster = 为云霄飞车涂漆

Melanie Warn =游客快乐值增加

Katie Brayshaw = Waving Guests

John Wardley = 持续想 Wow

John Mace = 付双倍费用

增加金钱方式

按住 F 键不放，用滑鼠点选财政的选项，按下 M 及 Enter 键，每个月就会增加 5000 元，不过每个月只能用一次。

另外，在输入名字的地方，输入 demo，就会有意想不到的好玩变化。

★决战朝鲜

过关秘技：

选中我方一支部队，按 F9 键，屏幕中央会出现一个输入框：（要用正版软件哟）

KSWIN：战斗胜利，直接过关。不战而屈人之兵，善之善者也。不过得分嘛，可就不怎么样高喽。不过别急，请看 KSSCORE。

KSLEVEL：选中部队加五级。从科长升为副部长，待遇一下就提高了。

KSLEVELALL：好消息！中央下文件了，我方所有部队普调二级！

KSBOMB：中国人民向全世界宣告，中国从此拥有原子弹了！轰！可怜的麦克！

KSGOD：选中部队羽化登仙，变成了——孙行者，有没有搞错？

KSSKILL：选中部队学会所有战术和技能，一代名将诞生了。

KSSCORE：加 100 分，可以打隐藏关和当元帅了。

KSMONEY：鉴于志愿军独立一师战功卓著，兹奖励人民币 10000 元整。

KSNOSNOW：天灵灵，地灵灵，鹅毛大雪快点停！

90199779

超级玩家

PC地帶

自由手创作群 编著

KJS272/11



兵器工業出版社



责任编辑\朱丽均
策　　划\麦　克
装帧设计/海宏工作室
ISBN 7-80132-666-0
9 787801 326669 >
ISBN 7-80132-666-0/G · 186
定价：20.00 元

内容简介

本书收集了近期国内最流行的热门经典电脑游戏，并且编写了完全攻略，是一本广大 PC 电脑游戏爱好者通关的好参考书。

图书在版编目(CIP)数据

超级玩家·PC 地带/自由手创作群编著. -北京:兵器工业出版社,1999.8

ISBN 7-80132-666-0

Ⅰ.超… Ⅱ.自… Ⅲ.微型计算机-游戏 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 26587 号

出版发行:兵器工业出版社
责任编辑:朱丽均
社　　址:100089 北京市海淀区车道沟 10 号
经　　销:各地新华书店
印　　刷:北京振兴印刷厂
版　　次:1999 年 8 月第 1 版第 1 次印刷
印　　数:1-8000

封面设计:蒋　宏
责任校对:张　静
责任印刷:王京华
开　　本:850×1168　1/32
印　　张:12.5
字　　数:368 千字
定　　价:20.00 元

(版权所有　翻印必究　印装有误　负责调换)